
OK PC
875 ptas.
revista de videojuegos de PC Año III • Nº 36
SUPER STREET
FIGHTER II TURBO
¡Gran Concurso!
Más de 100 premios
valorados en 2.000.000
de pesetas
KING'S QUEST
VII
ERASE UNA
VEZ...
MP MULTIPRESS
8 414090 201261 00036



Tinta para impresoras de inyección

Para celebrarlo del 21 de Junio al 1 de Septiembre descuentos de hasta el 50 %

en cartuchos de tinta,
cintas impresora, disquetes etc. en pedidos realizados
junto a nuestra tinta



LOGAR

8 razones para ser feliz

un feliz usuario de impresora de inyección.

1.-**El Viaje** a Santo Domingo, Cuba o al lugar que más le apetezca que se va a pagar este verano con los buenos dineritos que se habrá ahorrado recargando su impresora con tintas Logar.

2.-**La Felicitación** sincera de sus clientes y amigos al observar la excelente presentación de sus documentos y diseños. - ¡González este trabajo merece un ascenso!

3.-**La Sonrisa** que se le va a que dar cuando reciba a portes pagados y en menos de 24 h. nuestros productos en su domicilio.

4.- **El Alivio** de saber que si tiene cualquier duda puede acudir a nuestro servicio técnico on line.

5.-**La Garantía de calidad** de nuestros productos. Si no queda satisfecho le devolvemos su dinero.

7.-**El Regalo** un Fantástico antivirus para Windows y otros programas preparados especialmente para usted que vamos a regalar a los primeros 1.000 pedidos.

8.- **La Seguridad** de trabajar con los Nº 1 en impresoras de inyección.

Kit recarga InkJet LOGAR

Lo mejor para su Impresora

También cartuchos, papeles especiales, impresoras.
Somos especialistas en impresoras de inyección



9.800 PVP *



6.800 PVP *

Titulcia, 13
28903-Getafe, Madrid
Tel. 91 683 6836 Fax 91 696 8895

* A estos Precios hay que sumarle el IVA .

EDITORIAL



NUESTRA PORTADA

Este mes hemos querido dar la portada a *King Quest VII*, porque de nuevo Sierra ha demostrado que sabe romper moldes con esta aventura de dibujos animados que es la culminación de una saga.

OK PC CUMPLE TRES AÑOS

El número 36 de OK PC, ¡ya tenemos 3 añitos!. Durante este tiempo hemos ido evolucionando a mejor gracias a vuestros valiosísimos comentarios y al enorme esfuerzo del equipo de redacción, que todos los días intenta superarse para conseguir que OK PC sea la primera revista de juegos para PC. Os invitamos a leer el artículo especial que hemos preparado con motivo de este tercer año.

Julio es un mes ideal para descansar del estudio, trabajo y demás obligaciones y, por supuesto, divertirse jugando con el ordenador. Puede ser el momento de decidirse a acabar esa apasionante aventura para la que, durante el resto del año, no se había encontrado el tiempo suficiente para completar cada fase con éxito. Nosotros estaremos aquí preparando el fabuloso número de agosto, para daros un refrescante alivio con los mejores trucos y las más impactantes novedades.

En este número podemos observar la inimaginable evolución de los juegos en la saga King Quest. A igual que el primer episodio, King Quest VII, vuelve a dejarnos asombrados, y tal como promete, llega a tocar el corazón gracias al maravilloso ambiente de dibujos animados tipo Disney. ¿Quién no había deseado ser el protagonista de Aladino o de La Cenicienta? Pues aquí tiene su oportunidad.

Otro sueño que comienza a materializarse en X-COM es la posibilidad de convertirse en un héroe luchando contra los malvados invasores alienígenas y liberar la Tierra, gracias a nuestra inteligencia.

¿Qué fantasías hemos querido que se hicieran realidad? En cada nuevo juego, poco a poco, sin a penas damos cuenta, iremos encontrándonos con ellas como si siempre hubieran estado con nosotros.

Y no tendremos que esperar mucho, ya que los nuevos periféricos especializados, como cascos de visión estereoscópica y guantes de datos, permitirán disfrutar al 100% de juegos como Flight Unlimited y trasportarnos a nuevos universos donde podremos vivir y experimentar sensaciones, que, de momento, sólo se encuentran en nuestras mentes.

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos, Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid. Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3ª. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Director general: Julio Goñi.
Director de producción: Julio Rodríguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain VII-95.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 Mexico D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

SUMARIO

ALIEN BREED 2: TOWER ASSAULT
Destruye a los invasores "Aliens".

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



Configuración requerida:
CPU: PC 386/33 o superior
Memoria: 2 Mb de RAM.
Disco duro necesario
Unidad de disco: 3 1/2"
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional

OK PC Pasarela

Pág. 54



KNIGHTS OF XENTAR

Los programadores de la compañía Megatech, vuelven a la carga con un "excitante" juego de rol, en el que tendrás que ayudar al caballero del dragón Desmond a encontrar sus valiosas pertenencias, y derrotar a los demonios de la oscuridad.



82



X-COM

La genial secuela del UFO, en la que ahora el peligro viene desde el océano.

EN ESTE NUMERO



FLASHES

■ El 16 de junio se va a inaugurar el primer parque temático futurista de la Costa del Sol. Su nombre va a ser *Cyberparks* y allí se van a dar cita todos los adelantos audiovisuales del momento. Realidad virtual, simuladores, cine estereoscópico y juegos láser son algunas de las maravillas que vamos a ver.

■ La compañía InfoDasar anuncia que va a organizar por segunda vez consecutiva la feria Informat 95. El objetivo de dicha feria va a ser reunir a todos los profesionales y compradores de productos y servicios de informática y comunicaciones.

■ Intel firma acuerdos con más suministradores de servicios en-línea, para proporcionar nuevos servicios interactivos a los PC domésticos vía cable. Las aplicaciones incluyen el comercio electrónico, ocio, noticias e informaciones.

■ Microsoft presenta *Microsoft Plus!* para Windows 95. Este paquete integrado de software mejora el aspecto y el rendimiento de los ordenadores personales. Incluye el Internet Jumstart Kit para un acceso sencillo a Internet.

■ Intel Corporation desveló el 18 de mayo detalles suplementarios sobre su próximo procesador P6, que podrá ser empleado como unidad central económica para la creación de un nuevo tipo de ordenadores multiprocesadores.

■ Quantum introduce dos familias de unidades de disco de alta capacidad con cabezas MR y canales de lectura avanzados. La potencia tecnológica produce unidades de disco de 3,5 pulgadas con mayor rendimiento, fiabilidad y capacidad.

■ Microsoft anuncia herramientas multimedia interactivas para *The Microsoft Network*. El sistema *Blackbird* de Microsoft ofrecerá mayor control sobre el contenido y posibilidad de diferenciar las marcas a los proveedores de contenido de The Microsoft Network.

■ Microsoft presenta Visual C++ versión 1.52. Esta versión económica de 16 bits introduce la programación OLE y ODBC a los desarrolladores que se inician en C++.

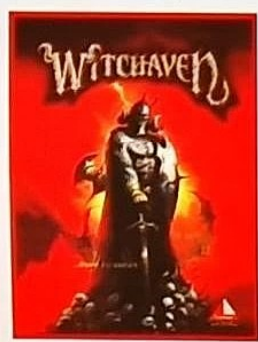
■ Electronic Arts amplia su colección de productos de la gama CD-ROM Classics, con cuatro nuevos títulos, que saldrán a un precio que ronda las 3.000 ptas. los juegos son: *Privateer*, *Seawolf*, *Strike Commander* y *Syndicate*.

■ Ya está a la venta en los quioscos la nueva colección *Top Games*, que al precio de 2..995 ptas (CD-ROM) o 1.995 ptas (disquetes) te ofrece una selecta colección de juegos.

CAPSTONE ENTRE DOS MUNDOS

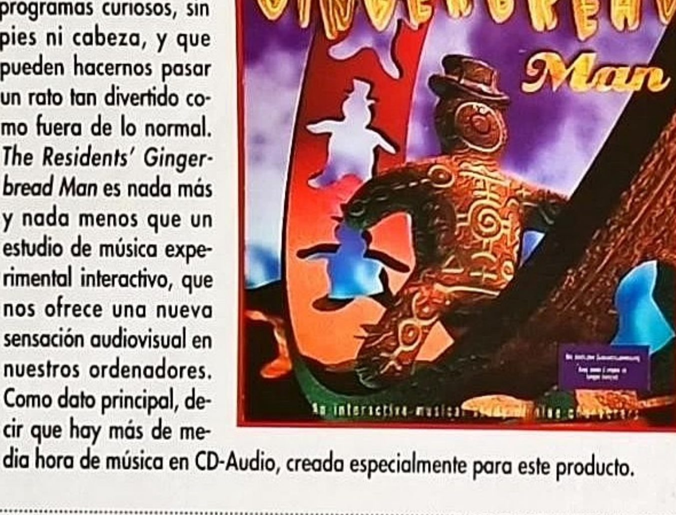
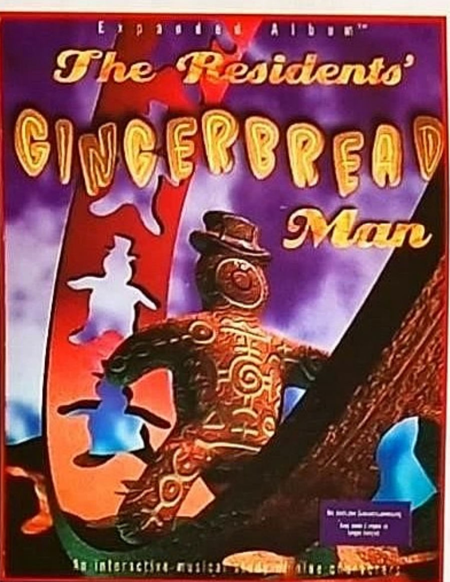
La compañía programadora Capstone nos va a situar entre el espacio del futuro, y la tenebrosa y fantástica edad de la magia. *Witchhaven* nos sitúa en un mundo oscuro, en el que la lucha de espada y brujería es más cruenta que nunca. Ayuda al protagonista a sobrevivir a tales adversidades. Tekwar nos coloca en medio de una guerra futurista, en la que las armas y la inteligencia estratega cuentan sobre todas las cosas.





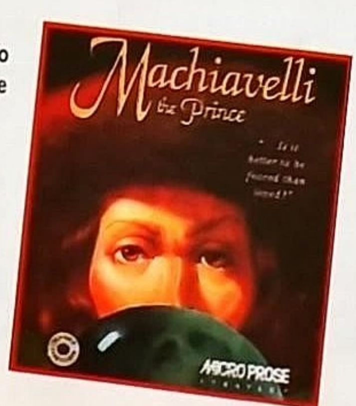
EL HOMBRECILLO DE PAN

Un nuevo y psicodélico producto aparece en nuestro mercado para todos aquellos que gusten de disfrutar de programas curiosos, sin pies ni cabeza, y que pueden hacernos pasar un rato tan divertido como fuera de lo normal. *The Residents' Gingerbread Man* es nada más y nada menos que un estudio de música experimental interactivo, que nos ofrece una nueva sensación audiovisual en nuestros ordenadores. Como dato principal, decir que hay más de media hora de música en CD-Audio, creada especialmente para este producto.

EL PRINCIPE CONQUISTADOR

Otro producto de la sempiterna Microprose se pone a nuestro alcance. El nombre del juego en cuestión es *Machiavelli the Prince*, y en él, vamos a encarnar al príncipe de un reino de Europa de los tiempos de la Baja Edad Media, y en el que formando un ejército vamos a tener que conquistar a base de tratados, o por las armas las ciudades adyacentes, hasta hacernos con el control de un país. Enfocado como un juego de pura estrategia, *Machiavelli the Prince* constituye un nuevo reto para todos aquellos que disfruten de lo lindo de juegos como el *Colonization*, o el *Master of Magic*, por nombrar algunos.

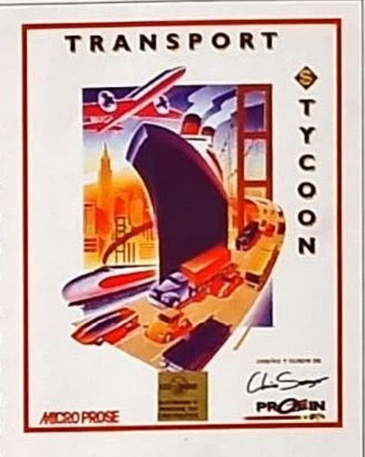


GANADORES DEL CONCURSO TELELINE

Estos son los ganadores del concurso Teleline del número del mes de mayo, en el que se sortearon veinte *Superski Pro* y veinte *Body Count*.

- J. GARCIA HERNANDEZ. CARTAGENA (MURCIA)
- OSCAR ESTRUGA. BARCELONA
- EMILIANO PEREZ DE ALBENIZ. LOGROÑO
- MANUEL MARTIN TRUJILLO. CORNELLA (BARCELONA)
- ALBERTO CORELLA PEREZ. GETAFE (MADRID)
- MIGUEL A. FERNANDEZ GUTIERREZ. AVILES (ASTURIAS)
- OSCAR MUÑOZ ORTEGA. PUERTO DE SAGUNTO (VALENCIA)
- NURIA VALVERDE DE CEJUDO. CARTAGENA (MURCIA)
- JOSE LUIS AGUADO SANABRIA. VALLADOLID
- MANUEL FCO. LOPEZ AMOROS. ALICANTE
- MIGUEL CABALLERO BORRAS. BADALONA (BARCELONA)
- EMILIO J. MACIAS GONZALEZ. GRANADA
- GABRIEL BALARI RAVERA. BARCELONA
- ALFONSO SEGOVIA GARCIA. MADRID
- JOSE MULERO ROYUELA. BARCELONA
- JOSE ANTONIO ROMERO. ALCOBENDAS (MADRID)
- PEDRO BUENO TORRES. DON BENITO (BADAJOZ)
- FRANCISCO BAÑON FORTE. YECLA (MURCIA)
- MANUEL VEGA OLMO. SEVILLA
- FRANCISCO MARTI BORJA. VILA REAL (CASTELLON)
- ALBERTO MORON GONZALEZ. PADUL (GRANADA)
- RAFAEL ANTONIO RAYA MURA. CORDOBA
- AITOR CANTERO FERNANDEZ. REINOSA (CANTABRIA)
- RAMON DIAZ BORDES. LA BISBAL (GERONA)
- JUAN COROMINAS. BARCELONA
- ANDRES PEREZ DE VILLAR. DON BENITO (BADAJOZ)
- JORGE GARCIA CORRAL. MESOIRO (LA CORUÑA)
- MIGUEL A. PERON RODRIGUEZ. LA CORUÑA
- DAVID RODRIGUEZ MOYA. ALICANTE
- FERNANDO RUIZ MESEGUER. MURCIA
- JOSE Mª PASTOR PEREZ. BILBAO (VIZCAYA)
- JAVIER LOPEZ HERAS. MALAGA
- JEFFREY WATTERS. BILBAO (VIZCAYA)
- FCO. JOSE PUEYO PEREZ. PORTUGALETE (VIZCAYA)
- PETER KJOG. MIJAS COSTA (MALAGA)
- LUIS MIGUEL NAVALON. ALICANTE
- FRANCISCO CABELLO OLMOS. ALHAMA (GRANADA)
- NIEVES COMENDADOR HERNANDEZ. URNIETA (GUIPUZCOA)
- ANDRES RIBAS. S. VOGI (PONTEVEDRA)
- SALVADOR EXPOSITO ORTEGA. CARTAGENA (MURCIA)

EL REY DEL TRANSPORTE

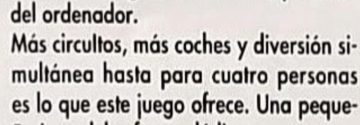


Transport Tycoon, la genial simulación estratégica realizada por Microprose, en la que tienes que construir tu propio imperio de comunicaciones y transporte, aparece ahora en formato CD-ROM, para evitarnos la tediosa instalación, y la molesta, pero necesaria reducción del espacio de nuestro disco duro. El juego en sí no ofrece ninguna mejora ni innovación, pero nos da la capacidad de mejorar la velocidad de acceso de la información, gracias a que puede ser jugado tanto desde el CD-ROM, como desde el disco duro.

Otra de las novedades referentes a este título es la aparici´On de un editor de escenarios, con el que podremos diseñar y crear nuestros propios mundos de comunicación.

FRIENDWARE, MINIGOLF Y ARCADE ESPACIAL





Dos son las novedades que nos va a hacer llegar la comapñái distribuidora Friendware.

El primero, *Fuzzy's World Minigolf*, es un divertido simulador de minigolf, que nos la oportunidad de participar en un campeonato de uno de los deportes más divertidos del momento.

El segundo, Terminal Velocity, es un trepidante arcade espacial en tres dimensiones, en el que todos son tus enemigos, y solamente tienes como aliado a tu querida nave espacial que te llevará a todos lados, defendiéndote de aquellos que te ataquen. Esperamos ansiosamente la llegada de estos dos nuevos y sorprendentes productos.

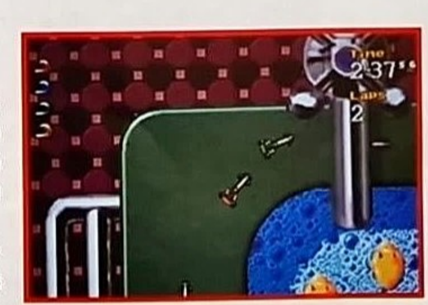
F-15 EAGLE, CONTROLANDO UN AVION

ERBE lanza al mercado un nuevo Joystick analógico, que simula perfectamente los mandos de control del F-15E Strike Eagle, uno de los más potentes aviones a reacción bélicos de las fuerzas armadas estadounidenses.

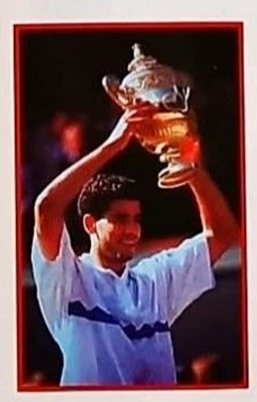
Entre sus muchas opciones está la completa programación de cada uno de sus botones, para una mayor facilidad de manejo 35 combinaciones preestablecidas y un chip de almacenamiento, que guarda la configuración de cada juego para no tener que volver a calibrarlo cada vez que ejecutemos un programa.



LOS COCHECITOS DE CODEMASTERS



La segunda parte de uno de los juegos de carreras de coches más divertido de todos los tiempos, el *Micro Machines*, aparece para que podamos disfrutar de lo lindo con nuestros amigos, frente a la pantalla del ordenador.

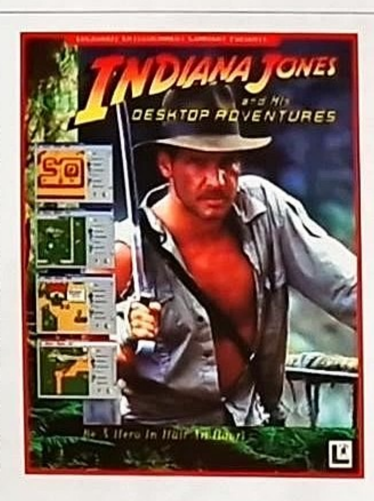


Más circuitos, más coches y diversión simultánea hasta para cuatro personas es lo que este juego ofrece. Una pequeña joya del software lúdico.

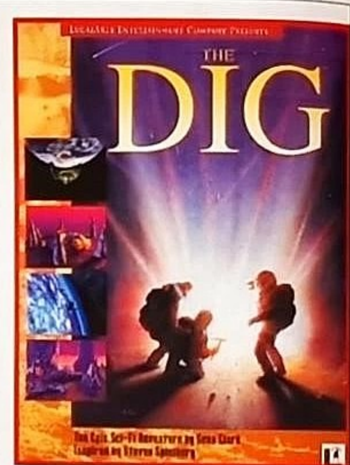
Además, Codemasters va a poner también a la venta, un diseñador de escenarios para que la diversión sea ya ilimitada e inacabable. Horas y horas de carreras con tus amigos te esperan gracias a este *Micro Machines 2*.

Pete Sampras, el conocido tenista, aparece también junto a los pequeños automóviles, gracias a un simulador deportivo de tenis, en el que podremos enfrentarnos, si ganamos puestos en el ranking, al mismísimo jugador que da nombre al producto.

LUCASARTS, UNA COMPAÑIA DE CINE







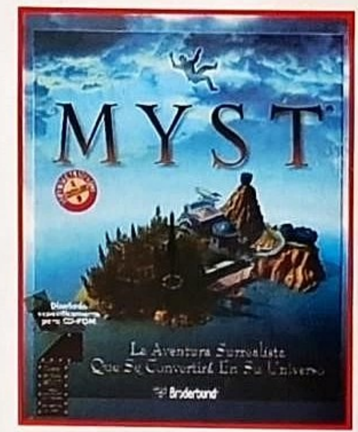
Tres, y menudos títulos, son los que LucasArts tiene programado sacar al mercado en breve. Sin duda, el más espectacular y esperado es *Full Throttle*, que nos mete en el pellejo de un duro motorista que se verá envuelto en más de un problema. *Indiana Jones and his Desktop Adventures* son unos sencillos y divertidos juegos para Windows, que tienen como protagonista al aventurero más aguerrido de todos los tiempos, el arqueólogo Indiana Jones.
Y por último, *The Dig*, una aventura gráfica, cuyo argumento ha sido creado por esa mente tan loca como fascinante del director y guionista Steven Spielberg.

MINDSCAPE, SINONIMO DE ESPECTACULARIDAD



Warriors es el nuevo producto que ha creado esta singular compañía programadora. *Warriors* es uno de los primeros simuladores de lucha tridimensionales, que recuerdan enormemente a títulos de máquinas recreativas, como *Virtua Fighters I y II*.
Pudiendo ser jugado en VGA, y SVGA, *Warriors* va a ofrecernos lo último de lo último en materia de juegos de lucha a todos los que nos gustan tanto ese tipo de productos.

MYST EN CASTELLANO



Myst, la excepcional aventura surrealista realizada por la compañía Broderbund, que en su tiempo revolucionó por completo el mundo del software lúdico en formato CD-ROM, aparece de nuevo para todos aquellos que perdieron la oportunidad de tener su propia copia y esta vez traducido a nuestro idioma. Si de verdad os gustan las aventuras y no conseguistéis disfrutar en su momento de este genial producto, ahora tenéis una segunda oportunidad, y eso no ocurre todos los días.

NUEVOS CENTROS MAIL

La cadena de tiendas Centro Mail crece por toda España con seis nuevos establecimientos, con la sana intención de que todos los productos que adquirimos en sus instalaciones nos lleguen lo antes posible, y sin ningún desperfecto. Las tiendas han sido dispuestas en Alcalá de Henares, Alcobendas, Barcelona-C.C. Glories, Las Palmas de Gran Canaria, Granada y La Coruña.
Ahora más que nunca, si tienes un Centro Mail a tu alcance.



NUEVA SOUND BLASTER AWE 3.2



La nueva AWE 32 Value Edition de Creative Labs es una versión reducida de la Sound Blaster AWE 32 profesional, que ofrece a un precio mucho más asequible toda la calidad de sonido de la tarjeta profesional. Gracias a la AWE 32 V.E. se puede utilizar la tecnología de síntesis Advanced WavEffects de E-mu. Esta tecnología proporciona síntesis musical con polifonía de 32 voces. Gracias a la AWE 32 V.E. se consigue una riqueza y profundidad de sonidos sorprendente con efectos avanzados de reverberación (sonido envolvente) y coro. Al contrario que en la versión profesional, la AWE 32 V.E. no incorpora el chip ASP, ni permite ampliar la memoria de la trajeta para crear sonidos, pero estas funciones no afectan al usuario medio de juegos y aplicaciones de PC.
Estas son las características de la Sound Blaster AWE 32 Value Edition: sonido estéreo 16 bits con calidad CD real, síntesis avanzada WavEffects, 512 Kb de RAM incorporadas, sintetizador musical OPL3 FM de 20 voces, mezclador digital estéreo, interface MIDI, tres interfaces de CD-ROM (Sony, Mitsumi y Creative) y la posibilidad de incorporar el chip ASP en un futuro gracias a un zócalo libre. El software que se incluye con la tarjeta es el siguiente: Ensemble (para la reproducción), Wavestudio 2.0. (edición de ondas), Soundo´le (creación de documentos multimedia con OLE), Mosaic (juego de puzzle) y Monologue (lectura de textos).

CREATIVE LABS
Tel.: 900 - 95 35 36

LA REINA DEL AMAZONAS

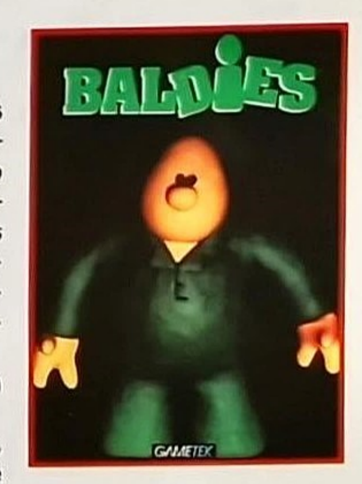
Una nueva aventura gráfica aparece en el mercado extranjero de manos de Interactive Binary Illusions. El nombre con el que ha sido bautizada es *Flight of the Amazon Queen*, y relata las aventuras de dos jóvenes muchachos que, tras sufrir un accidente a bordo de su aeroplano, mientras sobrevolaban la selva del Amazonas, ven cómo sus vidas se complican mucho más al conocer la existencia de un doctor maníaco, con ansias de gobernar sobre el mundo entero.



LA INVASION DE LOS CALVOS

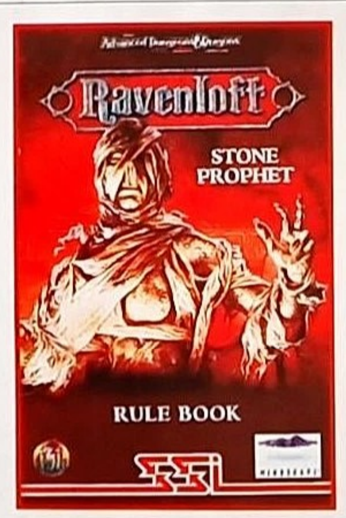
Gametek, acaba de finalizar sus dos más novedosísimos proyectos: *Baldies* y *Millenia*. El primero ha sido realizado siguiendo las pautas de juegos tan conocidos como *Populous*, *Power Monger* y *Lemmings*, *Baldies* nos da la oportunidad de controlar los avatares de una pequeña colonia de estos personajillos, que deberán crecer en población y poder para lograr vencer a las tribus contrarias. Baldies nos ofrece un nuevo punto de vista en lo que a estrategia se refiere.

Millenia: Altered Destinies es una aventura, con tintes de rol y estrategia, que nos sumerge en un mundo futurista al borde del caos.



S.S.I. VUELVE A LA CARGA

Dos nuevos productos de esta compañía, famosa por sus juegos de rol y estratégicos, están a punto de llegar a nuestro país. El primero de ellos, *Menzoberranzan*, está basado en el mundo de *Advanced Dungeons & Dragons*, y más concretamente en el de los Drow, o elfos oscuros. El segundo, también basado en las reglas de dicho juego de rol, tiene como nombre *Stone Prophet*, y nos introduce de nuevo en el terrorífico mundo de Ravenloft, esta vez en un paisaje desértico.





TIME WARNER CON LA ACTUALIDAD

Nueva aparición en el mercado de esta compañía, con un espléndido simulador deportivo de fútbol, de nombre *Striker*, que apareció hace ya algún tiempo para las videoconsolas. Para conseguir un mayor realismo se han contratado los servicios de uno de los comentaristas británicos más famosos para que ponga su voz a las jugadas. *Striker* saldrá proximamente al mercado, exclusivamente, en el formato de CD-ROM.



PC BASKET 3.0

Dentro de poco va a estar disponible en tu quiosco más cercano la última versión del *PC Basket*, que nos permite convertirnos por unos momentos en el presidente de alguno de los grupos baloncestísticos de la temporada actual y variar la plantilla, los salarios, y demás cosas, para conseguir elevar a nuestro equipo como campeón de la liga.



Tercer Aniversario de OK PC

SOBRE ESPACIOS Y MUNDOS, FANTASIAS E IMPOSIBLES

"Cada efecto que uno produce, le crea un enemigo más. Para ser popular hay que ser mediocre"

Estas palabras escritas por Oscar Wilde en su obra *El retrato de Dorian Gray*, definen el trabajo realizado a lo largo de ¡tres años! en OK PC. Tres años durante los cuales hemos luchado contra la mediocridad ¡Y hemos vencido! Con el nacimiento de nuestra revista se engendró un nuevo estilo de comunicación en el mundo de los juegos para PC.

NACIERON EN MADRID

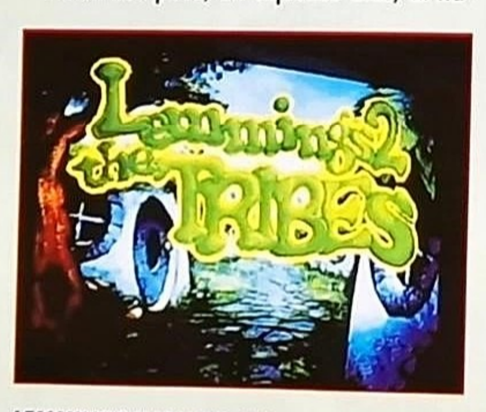
Todos los grandes eventos acaecidos en la historia de la humanidad han venido precedidos por acontecimientos extraños que, según la importancia de lo que anunciasen, podían ser más o menos espectaculares. Aunque con anterioridad al descubrimiento de América, los indígenas del continente observaran columnas de fuego y cometas con largas colas en el firmamento, aparte de concepciones extrañas en animales y apariciones de seres nunca vistos; no fue antes del nacimiento de OK PC cuando se dieron anuncios de su valía, sino desde el mismo día en que vio la luz. A partir de entonces no necesitó emisarios que informasen de aquello que se avecinaba entre sus páginas, sino que los mismos lectores fueron testigos mudos de la calidad, la fuerza, la novedad y el entusiasmo propio de las cosas bien hechas que ha sido consagrado como lema en la creación de cada número. Tras el verano de 1992, España contaba por vez primera con la única revista especializada sólo en juegos para PC, concebida y creada por un equipo de veinte personas en la plaza de la República del Ecuador en Madrid.

Asistimos pues, en aquellos días, al nacimiento de una gran estrella.

Simultáneamente, a la distribución de la revista en España, se sumaron dos países hermanos en lengua y cultura. Estos países fueron Argentina y Chile, los cuales han acompañado a OK PC desde su nacimiento tres años atrás. Aprovecho esta ocasión para brindar mi más sincero saludo y el de todos los compañeros de España a aquellos que hacen posile la realidad de OK PC en América así como a los lectores que nos siguen desde el otro lado del Atlántico. Espero que os siga gustando nuestro trabajo tanto como a nosotros vuestras cartas de agradecimiento. Aquí nos tenéis.



DARKSEED **(OK PC nº 1)**



LEMMINGS II **(OK PC nº3)**



KING'S QUEST V **(OK PC nº 3)**



CURSE OF ENCHANTIA (OK PC nº 6)



ISHAR 2 (OK PC nº 11)



ISHAR 2 (OK PC nº 11)

UN COMIENZO ES UN TIEMPO MUY DELICADO

Ya desde los primeros números, el ansia de perfeccionamiento estuvo patente. El mayor tamaño del número dos con respecto al primero y el aumento de páginas de 100 a 116 en los últimos números, han sido signos claros de su evolución en dos meses. No obstante, las líneas generales e inequívocas que han distinguido a OK PC durante estos tres años ya se trazaron en sus orígenes y han venido siendo limadas por la experiencia y el afán de superación de sus creadores. Aunque la cita preliminar que aparece en la entradilla -tomada de una de las obras de Oscar Wilde- casi siempre es cierta, OK PC será la excepción que confirmó la regla en este trienio.

Con características únicas y dotada de gran personalidad, la revista ha venido gozando de la popularidad mencionada en el texto de apertura, mostrando sin embargo al lector una calidad inusual tanto en el soporte físico de la información que nos ha venido revelando, como en el contenido de la misma: un continente excepcional, lleno de color y novedosas situaciones para recoger el contenido más exclusivo y las noticias más impactantes. Y todo esto sólo en dos meses. ¿Qué haría en el futuro?, ¿qué no haría? La respuesta se encuentra en las líneas de este artículo.

Juegos tan populares como *Indiana Jones and the fate of Atlantis*, *¿Donde está Carmen Sandiego?*, *Ishar*, el increíble *Larry* y *Darkseed* fueron las estrellas invitadas al nacimiento de la revista. Juegos que serían recordados en posteriores ediciones más avanzadas y en nuevos formatos entonces impensables como medios populares de transmisión de la información. Ya desde el principio, se acompañó la revista con los adelantos de aquellos juegos más buscados pero aún sin proyección en el mercado. Era el fenómeno de la "demo": al papel se añadió el soporte informático de los disquetes de 5 1/4, que desde el primer momento podían ser sustituidos por otros de 3 1/2.

Comenzamos a familiarizarnos con elaborados juegos que tuvieron su momento entonces, aunque hasta hoy las cosas han cambiado mucho. Las visitas empezaban a llegar: contactamos con representantes de Psygnosis, Erbe, Cyberdreams, Millenium, Empire, Infogrames y Accolade en los primeros números, para terminar conociendo los enrevesados misterios sobre la elaboración de las primicias en Anaya, el C.E.S. 94, E.C.T.S. 94, E.C.T.S. 95 y tantos otros.

A lo largo de los 35 números que componen la vida de OK PC, hemos tenido oportunidad de comprobar la grandeza de la dimensión casi infinita en el mundo de los juegos para PC, en una de las proyecciones más especializadas de la historia de aquellos. A pesar de las opiniones contrarias a la filosofía de la revista, ha quedado demostrado de manera suficientemente clara que el futuro de la informática en cuanto a juegos se refiere se encuentra en manos de los PC.

No haré referencia a otro tipo de utilidades en este campo aunque el futuro sea tan prometedor o más.

Con rapidez, comenzaron a editarse las "demos" en discos de 3 1/2, y el CD-ROM aparecía tímidamente en las páginas de nuestra revista. *Loom*, *Sherlock Holmes*, *Carmen Sandiego* por todo el mundo, *The Animals!*, *Wing Commander II* y tantos otros, hasta llegar a tener -como en el último número- 25 artículos de juegos que nos llegaron en formato CD-ROM, siendo ya en el ejemplar 29 de la revista donde apareció la primera "demo" en este soporte. La novedad y su aparicion suscitó gran interés por parte de los lectores, lo cual nos obligó a editar en lo sucesivo una demo en este formato más la tradicional en discos de 3 1/2 por entender que el soporte de los discos compactos aún no es lo suficientemente barato como para poder ser asequible a todas las economías.

ACERCA DE LA REVISTA

Según habéis podido comprobar, en OK PC la tendencia general ha sido siempre poder ofrecer la mayor cantidad posible de productos informáticos relacionados con el mundo de los juegos para PC, junto con las novedades más sobresalientes creadas para este tipo de máquinas. Quizá por esto mismo, una de las secciones más interesantes en OK PC sea OK News. Este pequeño pero vital espacio, está reservado a adelantar información en pro de nuestros lectores de tal manera que pocas publicaciones pueden disponer de la misma antes que nosotros. OK PC siempre ha realizado un gran esfuerzo por conseguir estas primicias y poder estar a la vanguardia en el mundo de los juegos para PC en España y América. A veces tan sólo dos o tres página configuran la sección, pero las novedades anunciadas son siempre tan interesantes que ni siquiera yo mismo, después de tanto tiempo, puedo dejar de hechar un rápido vistazo a las mismas. Normalmente, lo anunciado de forma casi insignificante, aparece en algún número posterior ya en la sección OK Preview, destinada a ahondar más en lo que ya ha dejado de ser un sueño y pasa por una realidad todavía inalcanzable. Sólo cuando uno de los juegos anunciados o no en las dos secciones mencionadas anteriormente, aparece en OK Pasarela, podemos tener la seguridad de estar hablando de un producto que en breve tendrá una gran proyección de mercado y podremos adquirir a un precio no siempre tan módico como nosotros quisiéramos.

En esta carrera de primicias, juega un importante papel el hecho de tener mensualmente, junto con la revista, el apoyo de los discos y, últimamente, del CD-ROM. Con ello se completa el círculo de las novedades expuestas de forma amplia y con todo lujo de detalles por los colaboradores, que disfrutan de las primicias tanto como vosotros. Pero las "demos" no están sólo para ofre-



STRIKE COMMANDER (OK PC nº 12)



WAX WORKS (OK PC nº 12)



ULTIMA VII, THE BLACK GATE (OK PC nº 13)



CYBERRACE (OK PC nº 14)



PRIVATEER (OK PC nº 17)

cer novedades, sino que además se crearon con la finalidad de brindar un contacto directo con determinados juegos. A través de este acercamiento, vosotros, los lectores, podéis contar con más datos a la hora de decidir qué juego vais a comprar o pedir que os compren, siendo más fácil decidirse después al comprobar que lo que habéis pedido es más o menos lo que esperábais. Sin las demos, este tipo de ventaja para el consumidor sería más difícil de obtener y vosotros os encontraríais indefensos ante la avalancha publicitaria que os acosa ofreciendo cada uno de sus productos como los mejores del mercado. La única forma de asegurarse es "meter el dedo en la llaga", y así luego no podréis culpar a la publicidad engañosa.

Por otra parte, y continuando en esta línea, la sección Tricks& Tracks ha sido uno de los grandes aciertos de nuestra publicación, brindándoos a todos los interesados la oportunidad de terminar con la pesadilla de aquel juego que os tenía parado durante varios meses. Mucha gente pudo dormir a partir de entonces, dando gracias a las páginas en las que aparecía claramente la metedura de pata que le estaba costando el carísimo precio de no poder terminar el juego.

Normalmente, y para colmo de la persona que lo disfruta, suele ser una simple tontería la que le impide terminar. La típica palabra "¡Claro!", cuando te dicen algo evidente pero que no habrías sido capaz de descubrir ni en dos años, se ha convertido en algo muy popular desde que OK PC se edita.

Como todos sabéis, soy colaborador de esta revista desde el primer número editado y tengo muchos juegos vistos, pero os puedo asegurar que jugar para un Tricks & Tracks a veces supone más problemas de los que os imagináis, ya que en numerosas ocasiones ni siquiera tenemos una mala pista que llevarnos a la boca, con lo cual o jugamos sin parar hasta desentrañar el enigma o nos cargamos la publicación. Esto es fácil de decir ahora, pero cuando tienes diez o incluso menos días para terminar un juego que normalmente la gente compra para jugar durante todo un verano, se nota si en el barrio hay un colaborador de OK PC por el aumento considerable que sufre el número de velas puestas a los santos en la iglesia. Pero nos satisface poder allanaros el camino si de disfrutar se trata.

Por eso, desde aquí quiero también mandar un saludo a todos los colaboradores que han pasado por OK PC dejando su rastro y su buen hacer impresos. Ha sido un honor compartir mis esfuerzos con los suyos.

Las entrevistas arriba mencionadas y la sección Connection que ha tratado de formar en la medida de lo posible a los lectores, han sido los últimos apartados dentro de OK PC referidos al mundo de los juegos para ordenador. Al final, y como prueba de la variedad perseguida por la editorial, se han venido conociendo hasta hace muy pocos números los discos, películas y otros eventos del mundo de la cultura y del espectáculo destinados a enriqueceros en varios campos. Ni un detalle se nos ha escapado, siempre pendientes de vuestras preferencias, aportando asímismo secciones publicitarias, el bazar, etc.

UNA BREVE HISTORIA DE LOS JUEGOS

Como todos habéis podido apreciar, el universo de la informática abarca un campo que está en constante cambio cada vez a mayor velocidad. Este campo comprende tanto el software como el hardware. Recuerdo el día que instalé mi Sound Blaster en el ordenador. El juego que tenía entre manos cambió totalmente de aspecto para ofrecerme una de las facetas complementarias a la imagen y el argumento, facetas que pueden hacer fracasar un buen juego o elevarlo hasta las alturas: ¡la música! Pero si sólo fuese la música, sería más o menos comprensible. Uno de los impactos más fuertes sufrido -afortunadamente- por el mundo de los juegos para PC ha sido la incorporación de la voz a los juegos y a sus personajes. Las que fueron sorprendentes líneas de texto guiándonos a través de las interminables historias en esos auténticos laberintos de aventuras, han ido perdiendo brillantez al incorporar el fenómeno de la voz a los juegos. Auténticas películas con sus actores, montajes complicadísimos y equipos con numeroso material y varias decenas de personas, desfilaron ante nuestros ojos atónitos; parientes lejanos de aquella primitiva bolita blanca que viajaba de una paleta a otra en la pantalla negra de una enorme y misteriosa máquina, simulando un patético partido de tenis. Si nos hubieran mostrado entonces cualquiera de los productos que tenemos hoy tan trillados en nuestros ordenadores, probablemente hubiéramos tenido un comportamiento bastante ridículo como el que simulan los

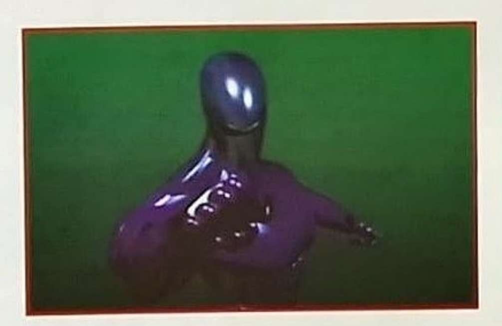
actores de algunas películas en que el hombre primitivo se encuentra con una nave espacial; o el grupo de yankies horteras que viajan a través del tiempo y aparecen en la corte del "Rey Sol" con una camisa de flores y pantalones cortos.

Afortunadamente esto seguirá ocurriendo de forma constante, ya que nos encontramos en el centro de los centros, en el ojo mismo de un huracán que gira a cientos de kilómetros por hora y cuya razón de ser es el cambio perpetuo y vertiginoso de los acontecimientos. Este mundo increíble que nos rodea es un potentísimo motor, un agujero negro capaz de hacer girar alrededor de sus cincuenta kilómetros de diámetro una galaxia de millones de soles con miles de años luz de radio, ejerciendo una atracción poderosa y magnífica sobre lo que le rodea, llegando a atrapar cualquier ente corpóreo o incorpóreo que caiga en su radio de acción. Así son las cosas y así han de ser en este pequeño universo si no queremos caer en la desidia, frenando el avance y la creación del camino hacia el mundo de los imposibles.

LOS MAS BUSCADOS

No, no se trata de delincuentes ni nada que se le parezca aunque se da la paradoja siguiente: no por imposibles son difícilmente localizables, pudiendo transportar en su interior, además, las mentes criminales más despiadadas del universo, con formas y lenguajes desconocidos; padres y madres de tecnologías no descubiertas aún. Es posible encontrarlos en


CYBERWAR (OK PC nº 29)


***RISE OF THE ROBOTS* (OK PC nº 20)**

cualquier parte del mundo o apresarlos "con las manos en la masa" invadiendo una forma humana. Incluso puede que sean humanos mismos, o plantas o animales... En definitiva, ¡es que uno no sabe lo que puede encontrarse en un juego para PC! Este paraíso de intrépidas aventuras, batallas campales o interestelares, simuladores, fases interminables y marcianitos puede ser dividido en varios grupos atendiendo a las características similares de cada uno para con los demás. Estas características pueden estar basadas en sus objetivos, la popularidad que les acompaña, la trama misma del juego, su manera de atravesar fases, etc. Como es natural, siempre aparecen juegos que alucinan a la mayoría de nosotros aunque una gran cantidad de productos pasa prácticamente desapercibida. Dada la oferta existente en el mercado actual, es muy difícil conocer bien todos los productos, ya que las mismas casas promocionan mejor unos que otros.

Así, tenemos diversos grupos en los que se incluyen juegos de aventuras, de rol, simuladores, etc. En estos tres años, OK PC ha dado a conocer más de ¡cuatrocientos cincuenta juegos! (450 +), que se dice pronto, solamente en su apartado OK Pasarela. Cada uno podría ser etiquetado de formas diversas, pero el mejor baremo para hacerlo creo que ha sido siempre la popularidad. Fue este fenómeno el que hizo batir récords a juegos tales como *Lemmings, Ishar, Ultima, King Quest*, los simuladores de vuelo y de coches o motos de carreras, la saga de *Carmen Sandiego, Indiana* y sus aventuras, *Guy Spy*, las trepidantes y descabelladas situaciones del ligón más famoso de la historia -seguro que ya sabeis a quién me refiero- *Larry, Legend of Kyrandia* y tantos otros...

El buen hacer de un juego, su alta calidad, sus mejoras, etc. suponen diversos grados de dificultad tanto en habilidades físicas como en las intelectuales a la hora de resolver sus enigmas. Por eso, algunos


***UFO, ENEMY UNKNOWN* (OK PC nº 24)**

juegos excelentes no han sido tan populares, pero no por ello hemos dejado de asombrarnos durante estos años con creaciones tan exquisitas como *Rise of the Robots, Dragonsphere, Cyberace, The Lawnmower Man, Labyrinth*, etc.

Se han llevado a juego argumentos de libros tan fascinantes como *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien, *Ringworld* de Larry Niven, *La Mitad Oscura* de Stephen King; incluso la informática llegó al legendario concierto de *Woodstock* en su 25 aniversario.

Tampoco han faltado juegos educativos, concebidos como herramientas para aprender y diseñados especialmente para ello, tales como los resultados del gran esfuerzo educativo en este campo que está realizando la editorial Anaya. Ella nos presentó *Dinosaurios* como una nueva forma de aprender con el ordenador. Otro tipo de juegos educativos son los que enseñan cosas importantes ocultas bajo las aventuras de su protagonista o la trama misma, como es el caso del juego ecológico *Eco Quest*.

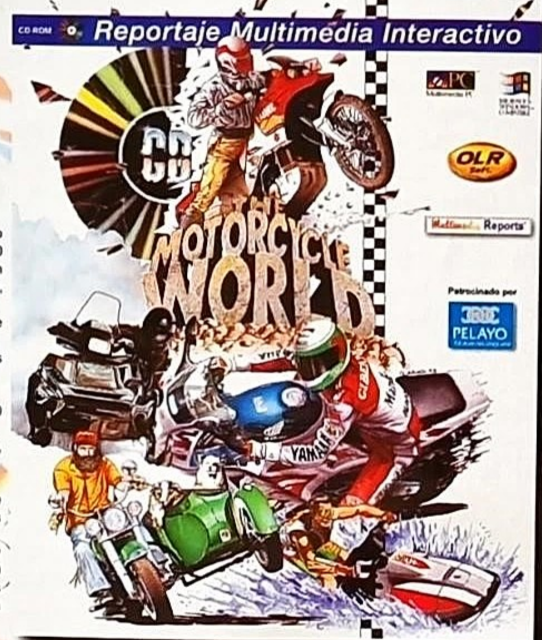
Y cómo no, aparecieron también aquí, las aventuras "picantes" Entre los dibujos japoneses y los "no dibujos no japoneses...": *Strip Poker, Man Enough, Metal & Lace* y algunos más...

Hay que hacer notar que en numerosas ocasiones el juego que protagoniza nuestra portada se convierte en uno de los que más éxito tienen después en el mercado, prueba de ello son portadas que nos han anunciado el contenido interior de juegos como *Ultima* en el número 3; *Curse of Enchantia*, en el 4; *Inca*, en el 8; *Ishar*, en los números 11 y 27; *Maniac Mansion: the day of tentacle*, en el 13; *Dune*, en el número 14; *Cyberace*, que fue portada del 15; *Jurassick Park*, que lo fue del 17; *Sam & Max*, del 21; el especial dedicado al Mundial 94 en el número 24; *Rise of the Robots*, portada en el 28; o *13 Bureau*, del 34 han disparado el entusiasmo en los lectores.

OLR Multimedia presenta el apasionante mundo del motor en 2 CD-Rom's impresionantes





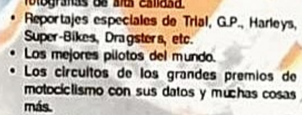


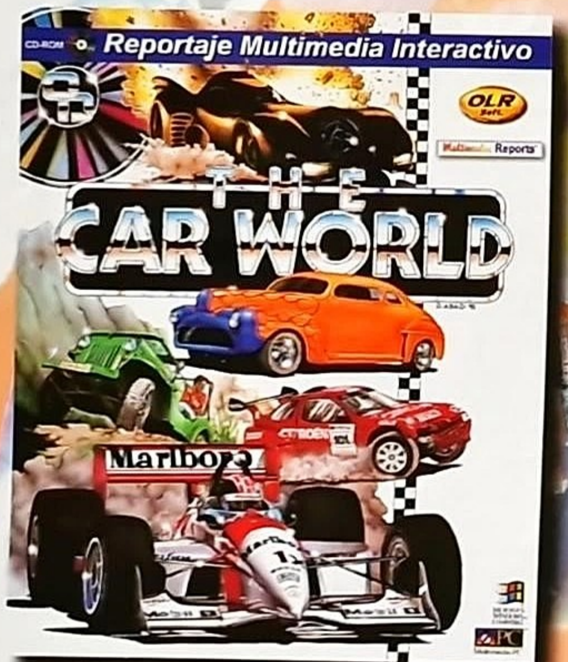


Todo lo que usted quiera saber sobre el mundo del motociclismo en un CD-ROM con más de 600 Mb de información repartidos en un catálogo con más de 400 modelos con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.

- Historia del motociclimo con fotos y vídeos de la época.
- Anatomía de la motocicleta con espectaculares animaciones en 3D renderizadas.
- Comparativas entre motos.
- Más de 20.000 datos técnicos y más de 700 fotografías de alta calidad.
- Reportajes especiales de Trial, G.P., Harleys, Super-Bikes, Dragsters, etc.
- Los mejores pilotos del mundo.
- Los circuitos de los grandes premios de motociclismo con sus datos y muchas cosas más.
- Todo ello desarrollado en un interface muy visual y atractivo incorparando yá 64.000 colores, melodías de fondo en todos los apartados y vídeo-reportajes adaptados a un "casco" virtual.









El apasionante mundo del automóvil en un gran reportaje Multimedia único en el mundo que contiene unos 20.000 datos y más de 580 Mb de información repartidos en un extenso catálogo con más de 1.800 modelos de coches de todo el mundo con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.

- Lo más espectacular, más de 150 Mb de automóvil virtual todo realizado en 3D y totalmente interactivo para saber más acerca de su mecánica, seguridad, estabilidad, etc.
- A más incluye un curso de seguridad vial, normas de circulación, todo ello avalado por la Dirección General de Tráfico.
- También para los que se estén sacanco el permiso de circulación hay un curso interactivo, con los correspondientes tests y así les sea más fácil aprobar y obtener su carnet de conducir.
- La música, sonidos y melodías que acompañan al programa se han realizado en exclusiva para este producto por expertos compositores dando así un total efecto de ambiente con el mundo del automóvil.





Solicite todos los productos OLR Soft. en su tienda habitual o llamando al teléfono (93) 274 23 93

Búsquelo en las tiendas CENTRO MAIL



Distribuidor autorizado



OLR Software
Productor Nacional
Multimedia
Pº Torras i Bages, 44
08030 Barcelona
Tel. (93) 274 23 93

1er GRAN CONCURSO MULTIMEDIA

ORGANIZADO POR:   

Más de 100 premios valorados en 2.000.000 de ptas.

PREMIOS

1er Premio

Una Motocicleta



Derbi Fenix
un nuevo nivel en 50 cc.

2º Premio

Un viaje



Explendido viaje a Lanzarote para dos personas de 7 días

3er Premio

3 Kits Multimedia



Kit Multimedia Sound Blaster Pro Deluxe con la unidad de CD-ROM y hasta 10 títulos en CD's

4º Premio

5 Mountain-Bikes



Mountain-Bike NAKAMURA

5º Premio

100 Paquetes Multimedia



Barcelona Tour '95
1ª guía Multimedia interactiva de una ciudad

La entrega de premios se efectuará en los grandes almacenes de



Rambla Catalunya, 2-4 (Barcelona)

Bases del concurso

Participarán en el gran concurso Multimedia todos los cupones publicados en la revistas OK PC, CD WARE e INFORMATICA MULTIMEDIA, recibidos hasta las 24 h del 31 de Agosto de 1995 debidamente cumplimentados y con las respuestas acertadas.

El sorteo se celebrará públicamente el día 8 / 09 / 1995 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los concursantes premiados recibirán notificación y podrán optar por recibir el premio en su domicilio o recibirlo personalmente en la entrega de premios que se celebrará el 15 / 09 / 95 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los premios estarán expuestos en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE durante el período del concurso.

¡SUERTE!

Preguntas del concurso

1-.¿Quien inventó la primera motocicleta?
- ☐ Michaux-Perraux ☐ Albert Einstein ☐ Gottieb Daimler

2-. ¿Quién fue el campeón mundial de 500 c.c. de 1994?
- ☐ Kevin Schwantz ☐ Alex Crivillé ☐ Mike Doohan

3-. ¿Que pilotos formaban el Team Lucky - Pelayo en el Granada - Dakar?
- ☐ Mas - Orioli ☐ Arcarons - Gallardo ☐ Peterhansel - Oliver

Encuesta (necesaria para participar en el concurso)

OK PC

1-. ¿Qué microprocesador posee?
- ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium Otro ....

2-. ¿Qué velocidad tiene?
- ☐ 33 Mhz ☐ 66 Mhz ☐ 90 Mhz. Otro ....

3-. ¿De qué memoria RAM dispone?
- ☐ 4 Mb ☐ 8 Mb ☐ 16 Mb Otro ....

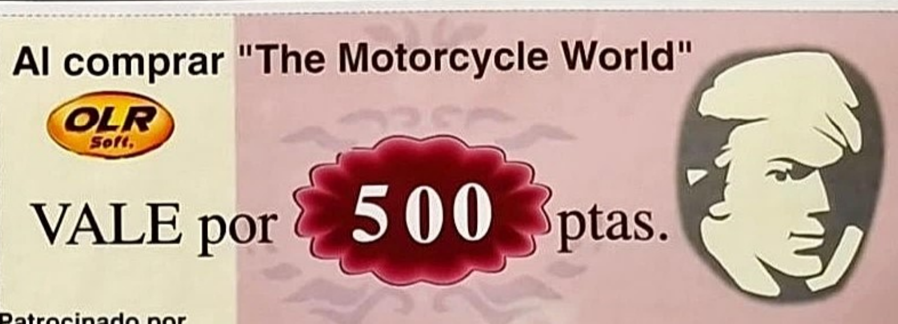
4-. ¿Qué tipo de lector CD-ROM posee?
- ☐ Doble Vel. ☐ Triple Vel. ☐ Quadruple Vel. Otro ....

5-. ¿Qué tipo de programas multimedia te gustan más?
- ☐ Enciclopedias ☐ Educativos ☐ Documentales

Datos personales

Nombre y Apellidos ....
Domicilio...
Población .... CP................... Provincia ....
Tel. .... Edad .... Profesión ....

Enviar a OLR Soft. Apartado de Correos 13082 08080 BARCELONA





Y no se ha concluído en vano el esfuerzo realizado por los compañeros y compañeras que no firman sus fotos ni sus composiciones, sus relaciones públicas y comerciales ni su interés, dirigiendo todo ese esfuerzo para regalar los ojos de nuestros asiduos seguidores. Es una difícil labor llena de pericia y que requiere una gran concentración y profesionalidad. Son además personas a las que les entusiasma su trabajo y que disfrutan con él. Y no es por machismo, pero siendo -como son- mis compañeras, además de inteligentes, atractivas... ya podéis suponer que no soltaré este trabajo hasta que me echen. Halagos aparte, el gran secreto de OK PC que os voy a desvelar reside en la humanidad de quienes lo hacen, en el interés de sus clientes y en la fidelidad de vosotros, sus lectores. Tres ingredientes raros que podemos mezclar en un punto concreto: OK PC. Cosa difícil ¡os lo aseguro!

OBJETIVOS

Una revista puede tener muchos objetivos, aunque en principio pueda parecer que sólo uno es el que alimenta las ganas de editarla. OK PC tiene varios objetivos que se complementan en el ámbito de los juegos para ordenadores personales. La finalidad primordial ha sido, y será siempre la de realizar un análisis de todas las novedades que aparezcan en cuanto a juegos para ordenador se refiere. Las diversas secciones que atraviesa un juego dentro de la revista durante varios meses, van siempre dirigidas a hacer que el lector conciba una idea lo suficientemente buena del juego como para que tenga bastante información a la hora valorar los juegos.

Todas las ediciones de la revista, se comprueban y revisan una y otra vez para detectar los errores propios de un compendio tan grande y que sale al mercado tan a menudo. La lengua castellana se procura imprimir eliminando defectos formales y de fondo que pueda haber, errores sólo imputables a las personas que escribimos. La información que se maneja antes de dar por terminado un artículo, siempre es de primera mano, para poder evitar malinterpretaciones o falsedades y hemos tenido claro que la mejor forma de aprender las cosas es poco a poco y siempre divirtiéndonos; debido a esto, tenemos que siempre encontrarás alguna sección en OK PC de donde podrás aprovechar la información que se te ofrece para complementarla con los conocimientos que hayas adquirido anteriormente. Los fines didácticos siempre han venido marcando nuestro estilo.

Como la diversión es esencial en la vida, pues de otra manera la desidia y el aburrimiento acabarían con nuestras fuerzas, OK PC organiza de vez en cuando concursos para que puedan participar todos aquellos seguidores de nuestra publicación. Los premios varían dependiendo del motivo del concurso, quién lo patrocine y alguna que otra circunstancia más bien adversa en vez de favorable que siempre nos "chafa" el asunto. No obstante continuamos contra viento y marea, hasta que mareamos de verdad a nuestros concursantes. Lo que prometemos es una deuda que contraemos con vosotros, pero desde luego no os vamos a regalar las cosas. ¡Tenéis que ganaros vuestras recompensas! Amén de todos estos argumentos, las ediciones se cuidan hasta extremos insospechados, tanto es así que perdemos gran parte de nuestro tiempo estudiando la forma en que puedan llegarte los contenidos en el envase más atractivo posible. Muchas veces hemos oído la frase que dice:"Come con los ojos" Aquí no hay que comerse a nadie, pero no cabe discutir que la presentación de cara al público de las cosas bien hechas siempre mejora el ánimo a la hora de hacerte con ellas. Por esto, y porque siempre guardamos lo mejor para vosotros, los lectores (que al fin y al cabo sois los que tenéis la última palabra), es por lo que OK PC es uno de los productos del sector que mejor presentación tiene en el mercado. En realidad os merecéis mucho más y éste es el motivo por el cual aparece de vez en cuando una hoja en algún número pidiendo vuestra opinión. Os ruego que contestéis todas las encuestas, ya que nos puede hacer variar el rumbo de las publicaciones a medida que vamos conociendo determinadas preferencias. En estas circunstancias, todos saldréis mucho mejor parados al adquirir una revista en la cual vuestras opiniones cuentan más que las nuestras propias.

DESPEDIDA

Bueno, y ahora no pienso hacer un drama emotivo propio de cualquier aniversario que se celebre. Todo el mundo llora en los aniversarios, tanto si son cumpleaños como si son defunciones, la verdad es que uno no sabe lo que hacer. Yo siempre he sido fuerte en estos... ¡ejem! -Se me metió una mota de polvo en el ojo- Decía que soy fuerte en esos casos. (...) (...) ¡Vaya! ¡Odio tener que decirlo! ¡Es que me emocionan tanto estas cosas! ...Snif! Tantos meses publicando, tantos agradecimientos por vuestra parte, todos esos detalles que nos mandáis... ¡Y no es que esté afectado! Simplemente, y ahora en serio, desde Madrid queremos enviar un fuerte saludo a todos aquellos que nos venís acompañando durante tanto tiempo, fieles a vuestra cita mensual con OK PC. Sabed que tenéis el apoyo de toda la plantilla que trabaja en la revista y que nos sentimos orgullosos de tener ahí fuera alguien que siempre, sin falta, -llueva o nieve, en verano o invierno-, aparezca junto a la ventanilla de un kiosco para pronunciar esas palabras que suenan a verdadera amistad cuando piden: ¡Por favor, tiene OK PC! (...) El de este mes...

JOSE VILLALBA MEDINA



ARMORED FIST (OK PC nº 30)



INFERNO (OK PC nº 31)



LITTLE BIG ADVENTURE (OK PC nº 34)









NUMERO 1: OK PC nació en el verano de 1992, en la Atlántida. Junto al bebé, se encontraba Indiana Jones.

NUMERO 2: Novedad por los dibujos animados en una rara concepción de los juegos para PC.

NUMERO 3: Sencillo, rápido, misterioso y con los gráficos en 3D: comienza la evolución.

NUMERO 4: Uno de los grandes y sólo estábamos en el número 4. El futuro era prometedor.









NUMERO 5: La maravillosa mente de Tolkien seducida por el mundo de los juegos.

NUMERO 6: *Kyrandia* o el uso de los 256 colores para maravillar a los lectores.

NUMERO 7: Pequeños, entrañables, valientes e incansables: los Lemmings arrasan de nuevo.

NUMERO 8: Ver, oír y actuar en el campo de las películas interactivas.









NUMERO 9: Del tablero de juego a la vida `real` en un mismo programa: sublime.

NUMERO 10: Demasiado tentador: las leyendas de terror y misterio que arrastra el cometa Halley, superan su cola...

NUMERO 11: Bibliotecas antiguas, bosques tupidos, piedras mágicas... *Ishar II*, un hito inolvidable

NUMERO 12: *Amazon*, *Zool* y la incomparable *Carmen Sandiego en el espacio*... ¿Alguien da más?

Conéctat

y diviértet

Con tu PC y TELELINE vivirás una nueva aventura: la del juego a lo grande.
TELELINE te ofrece el más completo catálogo de juegos para PC, accesorios para tu ordenador, antivirus, etc., mediante el servicio especial de



Solamente tendrás que llevar, por vía telefónica, la demo o el juego directamente a tu ordenador. También podrás encontrar las soluciones o los mapas que te permitirán completar los juegos más difíciles. Pedir pistas que te amplíen la jugada. Lo que quieras.

Y la última novedad en el mundo de los juegos: Los múltiples, que te permitirán enfrentarte con multitud de personas al mismo tiempo en todo el mundo, simplemente conectando con ellas a través de un módem.

JUEGO COMPLET
SOLO POR
500

AIR WARRIOR

Pide ahora el más avanzado juego múltiple Air Warrior.

Uno de los simuladores de combate aéreo más perfecto, con el que podrás conectar con varios jugadores a la vez.
El juego completo lo recibirás contra reembolso de 500 Ptas. en concepto de gastos de envío.
Envía este cupón con tus datos a: TELELINE, C/Velázquez, 10, 2ª Dcha. 28001 - Madrid o al fax: 91 - 575 86 33.

Nombre y apellidos ....
.... Edad ....
Dirección .... Localidad ....
Provincia .... C.P. .... Teléfono ....

Mediante esta firma, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.

FIRMA

OK



Unitros

al mundo a lo grande

TELECOMPRA, gestionado por La Tienda en Casa, división de venta a distancia de El Corte Inglés. En él encontrarás de todo y para que todo te sea superfácil puedes probar los juegos que te interesen.



Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: novedades, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, artículos de revistas, etc...
Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.
Con TELELINE y sus juegos, conéctate al mundo y empieza a divertirte a lo grande.

Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos y sábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.





NUMERO 13: No has notado un extraño rastro por toda la habitacion como, ¿no sabes?, de... ¿tentáculos?



NUMERO 14: Ni una gota de lluvia en Arrakis y sus frutos son más apreciados para el hombre que el agua...



NUMERO 15: Sorprendente de principio a fin. Quien tuviera boca, quedaría boquiabierto



NUMERO 16: Con dos sorpresas en el interior: *Ultima VII* y *Ringworld*. Tres escusas para no salir de casa.



NUMERO 17: Tras el bombazo de la película, el juego llegó a crear adicción.



NUMERO 18: El sexo débil... ¡Quisiera decir unas cuantas cosas sobre esto!



NUMERO 19: Juegos Olímpicos, sexo, coches, Drácula, laberintos... Otra cosa no habrá, pero variedad...



NUMERO 20: Lo último en simulación de vuelo con *TFX*, y el *B-Wing* para los adictos al espacio.



NUMERO 21: ¿Porqué no desternillarse de risa? No todo va a ser salvar planetas.



NUMERO 22: No hace falta irse muy lejos para explorar. El fondo del mar también depara alguna que otra sorpresa.



NUMERO 23: ¿Y qué harías si te persiguieran todos los aviones japoneses? Prueba a tirar por la ventanilla una foto de Marylin.



NUMERO 24: El deporte más popular cambió de nombre. Ahora se llama *Pcbol*.



NUMERO 25: Mil y una noches intentando terminarlo y tu madre desquiciada de los nervios.



NUMERO 26: ¡Qué diría yo, qué no diría!... La verdad, no se me ocurre nada.



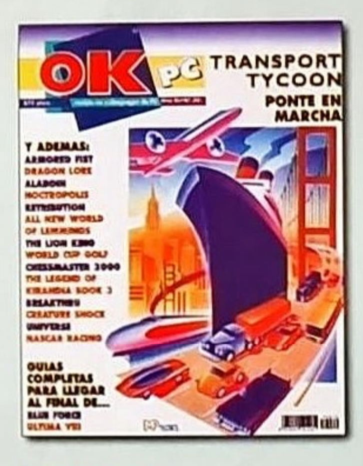
NUMERO 27: La mejor portada para la tercera parte de uno de los mejores.



NUMERO 28: La portada sólo era el preludio de lo que contenía este número. El contenido no defraudó.



NUMERO 29: Número extraordinario donde la sofisticación de los juegos alcanzó cotas sin precedentes: 29 artículos.



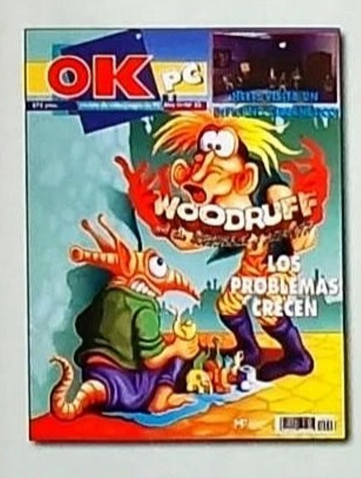
NUMERO 30: Tan prolífero como el anterior, crearán una nueva etapa en la revista.



NUMERO 31: Superando las dos versiones anteriores, ¿quién hubiera podido resistirse?"



NUMERO 32: Pues sí. Inesperado... deliciosamente inesperado. La Fuerza nos acompañará otra vez.



NUMERO 33: Feo como nadie, pero ¡cuánto le echaríamos de menos si se marchara!



NUMERO 34: Palabras mayores, amigo. Indiscutiblemente palabras mayores. Junto al presente, el futuro en juegos.



NUMERO 35: Nuestra última obra maestra: cambios, evolución... OK PC SIEMPRE CRECIENDO PARA VOSOTROS.

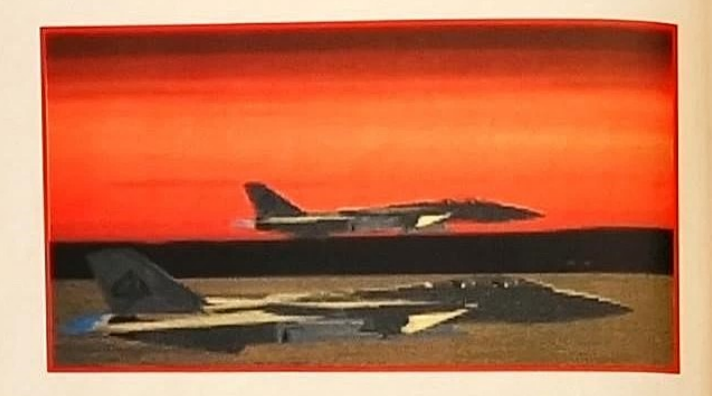




Ficha Técnica

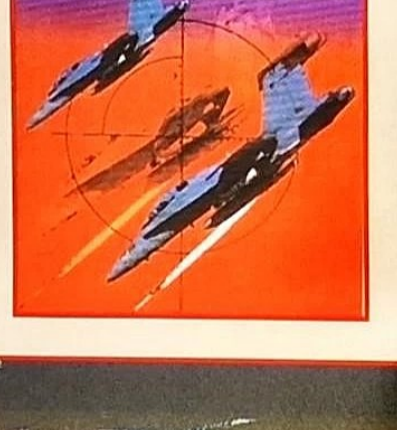
OK Preview CD	C.A.P.
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	PSYGNOSIS
Distribuidor:	DRO SOFT





Un novedosísimo producto de simulación aérea está a punto de finalizar su proceso de programación y todos vamos a descubrir lo que es sentir la verdadera sensación de pilotar un F-14, mientras ves caer a tus enemigos frente a tus misiles.

¡Sobrevolando el objetivo!



Combat Air Patrol nos va a dar la oportunidad de convertirnos por unos momentos en uno de los más arriesgados y experimentados pilotos de la armada estadounidense, y vamos a poder ponernos a los mandos de un sofisticado F-14 o de una letal máquina de guerra como es el F-18. Solamente tú decides el avión que quieres controlar y el armamento con el que lo quieres armar, dependiendo del tipo de misión que vayas a realizar. La decisión es solamente tuya.

RIESGO, VELOCIDAD, REALISMO

A la hora de programar *Combar Air Patrol*, se ha querido que su nivel de realismo sea lo más increíble posible. Para ello se han empleado en su realización los mapas utilizados durante la guerra del Golfo Pérsico, con lo que se han conseguido más de 11.000 km. de carreteras y vías de ferrocarril diferentes, en los que tú tienes toda la libertad posible para moverte.

Más de 11.000 objetivos estratégicos serán dispuestos en el terreno para que puedas atacarlos.

Misiones desde ataque a un tren que porta armamento para los enemigos, hasta derribar un puente situado en una zona conflictiva serán los tipos de objetivos ante los que nos encontremos.

Podremos personalizar nuestro avión, eligiendo el armamento que queramos, dependiendo de la misión a realizar, ya sea aire-aire, aire-tierra o aire-mar.

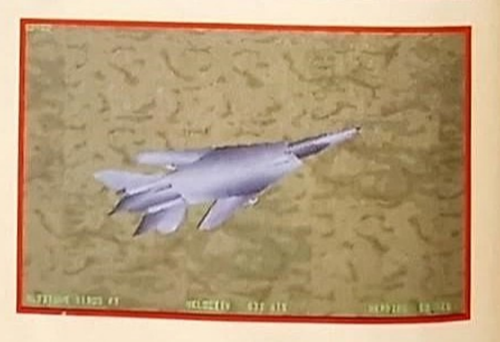
Gráficos de gran calidad, sonidos envolventes, acción por los cuatro costados y, sobre todo, un realismo pocas veces alcanzado es lo que nos va a ofrecer este genial producto de Psygnosis.

Los amantes de los simuladores de vuelo actual están de suerte, ya que *Combat Air Patrol* os va a dar todas las sensaciones que buscáis en un juego de este tipo.

● CARLOS F. MATEOS







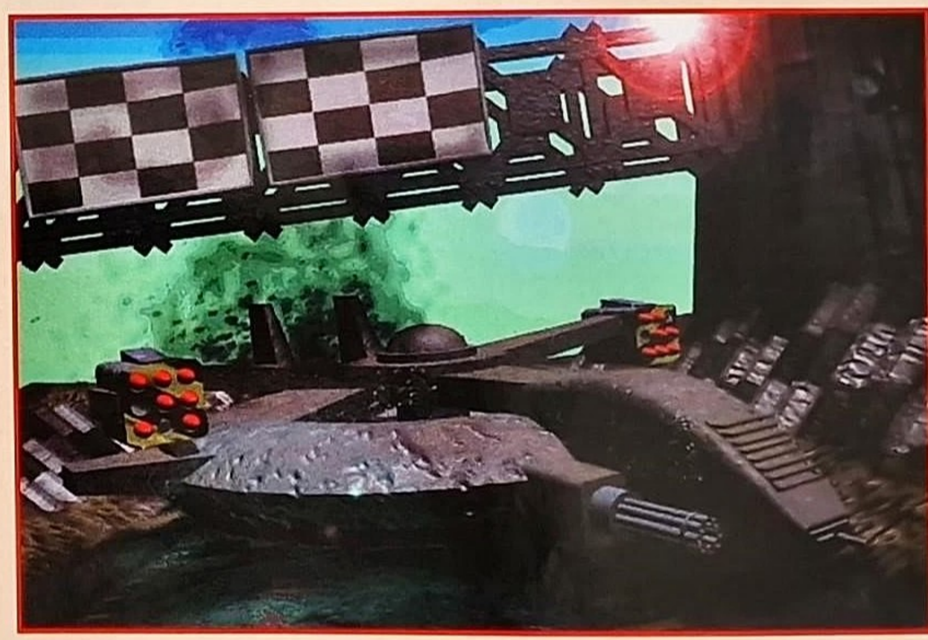
Ficha Técnica

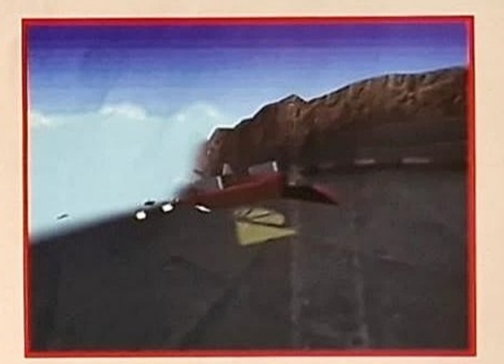
OK Preview CD:	HI OCTANE
Tipo:	ARCADE DEPORTIVO
Compañía:	BULLFROG
Distribuidor:	DRO SOFT



Carrera mortal

Un nuevo y superespectacular juego de competición de coches futuristas está a punto de ponerse a nuestro alcance para hacernos pasar los momentos más apasionantes, intensos y divertidos de nuestra vida.









La excepcional compañía Bullfrog, conocida por espléndidos productos como *Syndicate* y *Magic Carpet*, entre otros, vuelve a la carga con este excepcional *Hi Octane* que nos introduce en una carrera a muerte, en la que sólo cuenta el primer puesto y todos los competidores lo saben. Las innovaciones más llamativas que este programa incluye son, entre otras, la capacidad de disfrutar de *Hi Octane* en VGA, bajo resoluciones de 320 x 200, o 640 x 400 e incluso en SVGA, con lo que os podréis imaginar la calidad gráfica que el producto en cuestión puede conseguir. Existe además la posibilidad de que, mediante una red informática, puedan disputar una carrera desde dos hasta ocho personas diferentes, así que imagináos las cotas de diversión que pueden ser alcanzadas.

VELOCIDAD DE VERTIGO

En cierto modo, *Hi Octane* recuerda enormemente a un producto que ya está a la venta desde el mes pasado; por supuesto, estamos hablando de *Slipstream 5000*, que no sólo tiene el mismo argumento y escenario futurista, sino que también el sistema de juego es parecidísimo.

Todavía tenemos que esperar algún tiempo hasta que podamos tener entre nuestras manos este fantástico producto que nos promete horas y horas de diversión. Mucho nos va a costar aguantarnos los nervios hasta que llegue el juego definitivo para ponernos al volante de uno de esos excepcionales vehículos, pero tendremos que aguantarnos, ¡qué se le va a hacer!

● CARLOS F. MATEOS

Especial verano - Liquidación dé Stock
Precio Oro Super-reducido

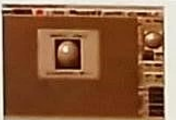
Para que uested pueda aprocvechar se durante este verano de los mejores precios del mercado y ahorrarse desde el 25 al 70% en todas sus compras de programas y CD-ROM para PC y compatibles Edimestre Multimedia le hace la siguiente oferta:

Ahora usted puede recibir cualquiera de los programas que se detallan a continuación por sólo **200.-Pts** cada uno (ver cuadro explicativo), y sin iportar ni la medida ni la cantidad de disquettes que ocupen

Además si usted tiene un lector de CD-ROM elija **2 CD-ROM** y recibirá el tercero completamente **gratis.**

Para aprovechar esta maravillosa oferta sólo tiene que enviar el cupón adjunto a Edimestre Multimedia o si lo prefiere más rápido llame al **93 896 3794 - FAX 93 896 3984**


1994 Pool


Protocad 3D


3 Point Basket Ball


Neopaint



Slicks 'n' Slide


Highway Hunter


Word Express


Strip Poker 2.0

- ☐ F2008 **CONTO 1** - Programa de Contabilidad General Oficial
- ☐ F2009 **GESD** - Excelente programa contabilidad personal
- ☐ F2012 **FACT .01** Gestión de facturación/almacén
- ☐ F2013 **GESS** - Gestión de cartera agente de seguros .
- ☐ F2025 **CINE EUROPEO**- Base de datos del cine europeo
- ☐ F2026 **ORGANIZADOR DE PROGRAMAS**- Muy útil.
- ☐ F2027 **TPRED 2.6**- Predimensionado de estructuras.EH-91 ...
- ☐ F2028 **TPERFIL 2.0**- Base de datos para gestionar perfiles
- ☐ F2030 **Dr.ABUSE 1.6**- Inteligencia artificial. PC Psiquiatra
- ☐ F2032 **CONFIR 1.6**- Base para diseñar grupos de catequesis
- ☐ F2044 **SUPERBKP**- Backup super rápido
- ☐ F2056 **DLRCAD**- Captura pantallas,compresor,visualizador
- ☐ F2058 **DLRCOPY**- Duplicador gráfico de discos
- ☐ F2061 **DLREDIT**- Editor gráfico de Sprites
- ☐ F2065 **CONTABLE**- Buen programa de contabilidad
- ☐ F2076 **ABOGADOS**- Gestiónj de bufette de abogado
- ☐ F2078 **LIBRO** - Libreria para Clipper Somer 87, definir pant.
- ☐ F2079 **ADFINCA 1.10**- Gestión inmobiliaria.
- ☐ F2080 **MULTIDIC** - Traductor de Inglés,Francés,Italiano,...
- ☐ F2081 **CMOUSE V.1.0**- Cambia el puntero de su mouse
- ☐ F2082 **DRGEDI**- Edite sus pantallas y conviertalas a basic...
- ☐ F2083 **CAJA**- Programa de gestión de cuentas
- ☐ F2084 **MATRIX**- Programa de cálculo de matrices.
- ☐ F2085 **TRIGONOMETRIA** - Curso básico de economía
- ☐ F2086 **QUIMICA** - Curso básico de química
- ☐ F2087 **UFA** - Juego de matemáticas de nivel básico
- ☐ F2088 **POEMAS**- Colección de poemas
- ☐ F2089 **INTUS**- Vocabulario técnico-mercantil
- ☐ F2090 **ANALIZA**- Analiza sujetos y predicados
- ☐ F2091 **ARI**- Suma, resta, multiplica y divide (para niños)
- ☐ F2092 **GET IT**- Programa de lectura Ingles/Español
- ☐ F2093 **GRAPH**- Realiza gráficas matemáticas
- ☐ F2094 **DINAMICA**- Curso de fisica dinámica.
- ☐ F2095 **PC FINANZAS**- Contabilidad para hogar y negocio
- ☐ F2096 **AGENDA Y CONTABILIDAD** -
- ☐ F2098 **BANCUEN**- Programa de control de cuentas bancarias
- ☐ F2099 **CONTAFACIL**-Fácil y completo programa contable
- ☐ F2100 **SCRVENC**- Agenda de vencimiento de pagos
- ☐ F2101 **ELECTRON**- Completo curso de electrónica digital
- ☐ F2102 **GRAPHIC**- Programa similar al PAINTBRUSH
- ☐ F2103 **MEDICA**- Enciclopedia visual del cuerpo humano
- ☐ F2104 **ISTALACIONES ELECTRICAS**- Lampistas,ingenier
- ☐ F2105 **DIETAS**- Controle y fabrique sus propias dietas
- ☐ F2106 **CONTROL DE OBRAS**- Para albañiles y contratistas
- ☐ F2107 **ENGLISH FOR SPANISH**-Inglés para niños
- ☐ F2108 **SCREAM TRACKER**- Buen editor de MOD
- ☐ F2109 **QUINIELAS**- Optimizador de inversión para quinielas
- ☐ F2110 **QUE HOTEL**-Planee sus viajes desde casa muy bueno
- ☐ F2111 **OMEGA 4.15**- Ultima versión
- ☐ F2112 **CONTACLIP 4.21**- versión actualizada
- ☐ F2113 **VERBUM DEI**- Excelente trabajo sobre la BIBLIA
- ☐ A5219 **MIR-95** -Prepare el MIR y apruebe. + de mil preguntas
- ☐ A5220 **FIR 95**-Prepare el FIR y apruebe. + de 1000 preguntas
- ☐ A5221 **BIR 95**-Prepare el BIR y apruebe. + de 1000 preguntas
- ☐ A5222 **ENFERMERIA 95**-Prepare s oposiciones para INSALUD
- ☐ A5223 **AUXILIAR INSALUD**-Oposc. para personal no clínico
- ☐ A5224 **CORREOS 95**-Oposiciones para clasificación y reparto
- ☐ A5225 **JUSTICIA 95**-Agentes judiciales, Auxil. y oficial.de justicia
- ☐ A5226 **CELADORES**-Oposiciones para celadores
- ☐ A5227 **AUXILIAR CLINICA**- Oposiciones para auxiliar clinica
- ☐ A5228 **CHESSAI**- Muy buen programa de ajedrez

- ☐ A3001**AQUANOID V1.1** - Rompecabezas VGA
- ☐ A3003**BOLO PART III v1.2** - Puzzle con 40 niveles.VGA
- ☐ A3004**BRIX I** - Juego de acción y de lógica 112 niveles. VGA,
- ☐ A3005**CAPTAIN COMIC 5.0** - Encuentre el tesoro del planeta
- ☐ A3006**CATCH IF YOU CAN** - Baseball en VGA/ 256
- ☐ A3007**CD-MAN** - El mejor juego del tipo Pacman
- ☐ A3008**AQUAMAN v1.0** - Juego lógica y estrategia de 20 niveles.
- ☐ A3009**JETPACK** - Nuevo juego VGA 256 colores 100 niveles.
- ☐ A3010**SOLAR WINDS** - Juego de aventura de EPIC Software
- ☐ A3011**COMMANDER KEEN 4** - 4ª versión de este juego DD
- ☐ A3012**CRYSTAL CAVES 1** - Juego Arcade, tesoros y trampas
- ☐ A3013**DUKE NUKUM 2.0** - -Juego acción. De Apogee
- ☐ A3014**1993TRIS v7.0** - Juego VGA 18 niveles de tipo TETRIS
- ☐ A3016**CATMAR v2.01** - Juego de poker en VGA

OFERTA:

20 programas por sólo 4.000.-Pts. (200.-Pts c/u)
10 programas por sólo 2.750.-Pts. (275.-Pts c/u)
5 programas por sólo 2.000.-Pts. (400.-Pts c/u)

- ☐ A3023**JILL OF THE JUNGLE** -juego arcade y aventuras. VGA
- ☐ A3024**KEN'S LABYRINTH** - juego 3D tipo Wolfenstein. VGA
- ☐ A3026**DC10 FLIGHT SIMULATION v1**-Simulador de vuelo
- ☐ A3029**XERIX v1.1** - Juego de aventura futurista 256 colores
- ☐ A3031**STAR MINES II** - Pilote una nave en un laberinto.VGA
- ☐ A3032**THE TOMB v1.0** - Juego de aventura en VGA
- ☐ A3035**LAZERCHESS v1.5** - Juego de ajedrez con rayo laser
- ☐ A3036**EPIC PINBALL** -Flipper de gran calidad VGA -EPIC
- ☐ A3038**ANCIENTS** - Juego de acción de tipo Ishar.VGA
- ☐ A3040**BALGAME II v1.0** - Excelente juego de bolas 3D-VGA
- ☐ A3043**ROBOMAZE III THE DOME** - Contiene 56 niveles
- ☐ A3047**BIOMENACE** - Excelente juego de arcade de Apogée
- ☐ A3048**SAND STORM 2**-tempestad del desierto 20 misiones
- ☐ A3050**SHOOTING GALLERY v3.1**-Tíre a blancos móviles
- ☐ A3054**WOLFENSTEIN 3D 1.4**-Excelente y muy violento VGA
- ☐ A3056**FUNNY FACE III** - Componga retratos robot
- ☐ A3057**BATTLESHIP v2.0** - Juego de batalla naval en VGA
- ☐ A3059**MAGIC CRAYON v2.0**-Para niños.Libro de colorear VG
- ☐ A3061**THE PATCHER v6.2**Anula el seguro a ciertos juegos
- ☐ A3063**CORNCOB 3D V3.4** - Simulador de vuelo y de combate
- ☐ A3064**ONE MUST FALL** - juego de arcade tipo Street Fighter
- ☐ A3065**QUATRIS II +**-La variante más dificil del juego del Tetris
- ☐ A3068**SLICK'S SLIDES1.27**-Juego de Carreras de coches
- ☐ A3069**NEVERLOCK 02/94**-desprotege100 juegos comerciales
- ☐ A3094**3 POINT BASKET BALL**- Simulador de tiro a canasta
- ☐ A3105**ARGO CHECKERS** - Increíble juego de damas VGA
- ☐ A3162**LOADER LARRY** - Juego de lógica de W. Soleau
- ☐ A3180**GOD THE THUNDER** - Juego de acción y aventura
- ☐ A3178**HOCUS POCUS** - Juego estilo MARIO. De Apogee
- ☐ A3181**MUTANT SPACE BATS** - Juego de naves espaciales
- ☐ A3186**ASTROFIRE**-Juego de asteroides. VGA
- ☐ A3189**TUBULAR WORLD**-Juego tipo Shoot'hem up
- ☐ A3191**BOMBER 2.1** - Destruya los helicópteros enemigos
- ☐ A3192**FINTRIS**- Clónico te TETRIS
- ☐ A3193**CAVALCADE CARD**- 5 Juegos de cartas
- ☐ A3196**LADDER MAN** - Parecido al LEMMINGS (12 pantallas)
- ☐ A3197**BRUDAL BADDLE**- Juego estilo "Mortal Kombat"
- ☐ A3202**VIDEO JOKERPOKER 1.0** -Juego de Video Poker
- ☐ A3204**DR. RIPTIDE** - Juego de Arcade con submarino
- ☐ A3205**SIDETRIS** - Tipo TETRIS con visión horizontal
- ☐ A3206**XATAX** - Shoot'em up tipo DEFENDER. Muy bueno
- ☐ A3207**BOOPIN 1.1**- Nuevo juego de reflexión(Apogée)VGA
- ☐ A3208**CYBERCHESS**- Ajedrez para 1 o 2 jugadores
- ☐ A3209**1995 POOL** - Excelente juego de billar. VGA/SB
- ☐ A3210**EVASIVE MANEUVERS 1.2**- Combate aéreo. Bueno
- ☐ A3211**XERIX 2** - Nueva version del popular juego
- ☐ A3212**HIGHWAY HUNTER** - Juego de tiro en la autopista.
- ☐ A3213**PAKO** - Clónico del PCMAN. Mucha calidad
- ☐ A3214**PETER BOX** - Juego de lógica requiere VGA y SB
- ☐ A3215**MASTERMIND** -Juego de reflexión .
- ☐ A3216**SKYROAD** - Conduzca en una ruta 3D
- ☐ A3219**TUNNEL MAN**- Juego Arcade/Reflexión VGA
- ☐ A3220**ROCK MAN**- Juego de lógica muy interesante
- ☐ A3217**BARS 1.01**- Juego de Habilidad y reflejos. Muy bueno
- ☐ A4002**CHILDREN'S GRAPHIC 4.1**-Programa de diseño infantil
- ☐ A4003**WUNDER BOOK v1.0** - Cinco juegos para niños.
- ☐ A4004**BERT'S DINOSAURS 3.2** -Colorea magníficos dinosaurios
- ☐ A4005**MICROCAD 2.0** - Este programa CAD le permite crear planos
- ☐ A4006**JPEG 386/486 4.0** - Convierta sus imagenes GIF en JPG
- ☐ A4007**256 PAINT 2.0** - Programa de diseños VGA 256 colores. ratón
- ☐ A4009**ENVISION PUBLISHER 2.0**-El mejor progr. para PAO
- ☐ A4011**DESKTOP PAINT 256 v2.0** - Completo programa de diseño
- ☐ A4013**EZ-FORMS PLUS** - Permite crear formularios y diagramas
- ☐ A4014**GRABBER v3.97** - Captura las imagenes de su pantalla
- ☐ A4015**GRAPHIC WORKSHOP v7.0e** - Excelente utilidad gráfica
- ☐ A4016**NEOPAINT v3.1** - Permite crear y retocar las imágenes
- ☐ A4017**VPIC v6.1** - El mejor de los viewer de imagenes EGA/VGA/
- ☐ A4018**CRAYON BOX v4.0** - Programa de diseño y cálculo niños
- ☐ A4020**DMORPH v1.12** - Buen programa de morphing
- ☐ A4033**PROTOCAD 3D v2.0** - Increíble programa de diseño CAD
- ☐ A4044**SCREEN THIEF v1.56** - Programa para capturar pantallas
- ☐ A5001**BLASTER MASTER v6.2** - Ideal para su Sound Blaster
- ☐ A5002**COPYMASTER** - Realiza backup de programas protegidos
- ☐ A5003**DISK COMMANDO v2.10** - Norton Utilities en Shareware
- ☐ A5005**VIRUSCAN** - El célebre anti-virus de McAfee
- ☐ A5006**CLEAN-UP** - Desinfectador de virus muy potente -
- ☐ A5007**VSHIELD** - Una protección permanente contra los virus
- ☐ A5008**PKZIP** - La última versión del compresor PKZIP
- ☐ A5010**ELFTREE** - Shell para disco duro y CD-ROM
- ☐ A5012**EXPLOSIVE v3.1** - Protector de pantalla... ¡para DOS!
- ☐ A5014**DISK COPY FAST v4.7** -Duplicador de diskette muy rápido
- ☐ A5015**MORT'S v2.5** - Un buen clon del Norton Commander.
- ☐ A5017**ARJ** - ¡Comprime hasta cinco veces!
- ☐ A5018**GETBACK V2.1** - Programa para copias de seguridad compri

- ☐ A5025**SKYGLOBE v3.6**-Un planetarium animado EGA/VGA/SVGA
- ☐ A5026**MORTGAGE ANALYSER v1.13**-Análisis, amortizaciones,...
- ☐ A5030**MORTON UTILITIES 1.0** - Un TSR que ofrece 44 funciones
- ☐ A5032**Q387 3.71** - Emulador de coprocesador matemático 387
- ☐ A5033**VIZ 4.24** - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ☐ A5034**SUPER COPY UTILITY 1.03** - Copia diskettes protegidos
- ☐ A5041**PKZMENU v1.04** - Menú para el compresor PKZIP
- ☐ A5042**QUICK v1.07** - Excelente generador de menús
- ☐ A5044**ULTRA TOOLBOX v6.0** - Crear fácilmente ficheros batch
- ☐ A5047**ADRESS & PHONES** - Agenda de teléfonos y direcciones
- ☐ A5051**KARAOKE v2.0** -Creación de Karaoke con ficheros .MOD
- ☐ A5053**PERFECT EDITOR 4.03** - Editor de texto muy completo
- ☐ A3178**HEARTLIGHT** - Juego de arcade y de lógica de Epic
- ☐ A5071**BOXER 6.0a** - Nueva versión del famoso editor de texto
- ☐ A5072**DRUM BLASTER** -Haga música con las teclas de su teclado
- ☐ A5131**WRITE CHINESE 1.0** - Iniciación a la escritura china
- ☐ A5138**NEOBOOK** -Cree sus propias presentaciones multimedia
- ☐ A5143 **INTELICAT DISK CATALOGER** Gestiona disquettes
- ☐ A5150 **BLITZ COPY** Copia disquettes - multilingue
- ☐ A5152 **MACSHELL** Creador de menu/ficheros tipo
- ☐ A5145**VOC 2 EXE** - Transforma ficheros VOC en Executables
- ☐ A5147**EUROPE GEOGRAPHY GAME** -Juego de geografía europea
- ☐ A5185**4DOS55** - Mejor que el COMMAND.COM
- ☐ A5186**QCOP40** - Sustituye al DEL de MS/DOS
- ☐ A5187**REZIPPR** - Antivirus para ficheros ZIP
- ☐ A5188**ORBIT** - Visualiza cualquier.
- ☐ A3189**TEXE** - Convierte de TXT a EXE
- ☐ A5190**PWPLUS12** - Protege su disco duro con una clave
- ☐ A5191**VIEW220** - Visualice dos ficheros de texto a la vez
- ☐ A5192**_100B** -Una calculadora en la línea de comando
- ☐ A5193**SLOWDOWN** - Ralentice su ordenador. Para juegos ant.
- ☐ A5194**RUTILS30** - Utilidades varias (Freeware)
- ☐ A5195**SRM** - Aumente la velocidad de su ordenador
- ☐ A5196**SLICE** - Permite cortar un fichero en varios trozos
- ☐ A5197**SECUREV1**- Sistema de seguridad para PC
- ☐ A5198**QCOPY** - Duplique discos de 5.25 a 3.5 sin problemas
- ☐ A5199**4DOS55** - Mejor que el COMAND.COM. Con opciones
- ☐ A5200**SEA BATTLE**- Actualización del juego hundir la flota
- ☐ A5201**CD MASTER** - Escuche sus CD desde Dos. Todas las funciones
- ☐ A5202**COMPTEST** - Test profesional para su ordenador
- ☐ A6207 **TOP DRAW 2.1** - Programa de diseños vectoriales
- ☐ A6208 **WIN ORGAN** Permite tocar musica
- ☐ A6209 **DATE CALCULATOR** Calcula meses, días, etc...
- ☐ A6210 **BOMB SQUAD** Jeugo de reflexió tipo mastermind
- ☐ A6213 **ALLINI** Buena utilidad para editar ficheros INI
- ☐ A6215 **ACZAR 2.20** Administrador de ficheros Zip...
- ☐ A6216 **AIR STRIKE** Shoot'hem up para windows
- ☐ A6217 **LVIEW PRO 1.8** - Visualizador de ficheros, imágenes
- ☐ A6218 **INFOBAR** Info permanente de disco, de la memória
- ☐ A6220 **AUDIO LAB 1.1** Editor de ficheros Wav con opciones
- ☐ A6221 **BOOMBOX** Atribuye un sonido a manipulaciones
- ☐ A6222 **MISSION ALPHATRON** Shoot'hem up para Windows
- ☐ A6223 **PRINT SCREEN** Imprime pantallas bajo Windows
- ☐ A6224 **LABEL WIZARD** - Increíble programa de etiquetas
- ☐ A6225 **WIN MANAGER 4.1** Administrador de ficheros
- ☐ A6227 **VIDVUE 3.2** Editor universal de wav fli bmp gif...
- ☐ A6229 **BUTTON STAR DELUXE** -increíbles iconos
- ☐ A6230 **WIN COMMANDER** Gestiona ficheros tipo Norton
- ☐ A6231 **BRICKLAYER** Excelente variante de tetris
- ☐ A6232 **TRACK IT BOOK** Base de datos para sus libros
- ☐ A6233 **SHID DAO** Buen juego de reflexión chino - Vga - Sb
- ☐ A6234 **JASC MEDIA CENTER** Gestiona ficheros sonidos, imágenes
- ☐ A6235 **WORD EXPRESS 1.0** Tratamiento de texte tipo word
- ☐ A6236 **ACDSEE** Permite visualizar rapido Gif y Jpg
- ☐ A6237 **ILLUMINATUS** Creación de aplicaciones multimedia
- ☐ A6238 **COMET BUSTER** Juego asteroidea de 1 à 4 jugadores
- ☐ A6240 **VUE PRINT** Visualizador multiformat
- ☐ A6241 **WINCHESS** Increíble juego de ajedrez freeware
- ☐ A6244 **CHILDPLAY** Excelente prog. de dibujo para niños
- ☐ A6245 **MVP BRIDGE** Buen programa de Bridge
- ☐ A6246 **BOXES** Juego tipo Dr Mario
- ☐ A6247 **STRIP POKER 2** Juegue a lpoker con rivales sexy
- ☐ A6248 **TROWSER** Para visualizar fuentes no instaladas
- ☐ A6249 **CHECKER 1.0** Juego de damas clásico para Windows
- ☐ A7250 **ROULETTE** Juego de la roulette casino
- ☐ A7251 **DOMINATE** Excelente juego de logica y reflexión
- ☐ A7252 **AMNESIA** Juego brasileño para ejercitar la memoria
- ☐ A7253 **WIN SLOT** Simulación de máquina tragaperras
- ☐ A7254 **MIDI MADE MUSIC** Buena Juke Box - Tarjeta sonido
- ☐ A7255 **ULTRA BLAST** Rompecabezas en Vga para Windows

¡ Escoja 3 CD-ROM y pague sólo 2 !

SI USTED DECIDE RECIBIR 2 CD-ROM DE LA LISTA ADJUNTA, ESCOJA UN TERCERO Y SE LO ENVIAREMOS COMPLETAMENTE GRATIS.

REGALO

Todos los pedidos que superen las 4.000.-Pts. podrán escojer gratuitamente uno de los 3 programas en version completa que a continuación se detallan:

N°1. Enciclopédia de los chistes.
N°2. El diccionario de los sueños.
N°3 El Pin-Up Show.



NUEVO! **N°20 SHAREWARE FORUM Vol 2** Este es nuestroCD-ROM périodico de07/95 Contiene cientos de megas con los últimos programas Shareware et Freeware para Windows y DOS provinientes de Internet, Compuserve et BBS de USA. Usted encontrará las últimas novedades y una selección de los mejores programas en Francés. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°19 ADULTE ONLY 3** Un CD-ROM para adultos de verdad. Contiene numerosas imágenes XXX y video DURO como para cortarle la respiración. También contiene numerosas Magna X de Japón. Menu interactivo multimédia. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°18 HOT FANTASIES 2** En respuesta al gran exito obtenido por el Vol. 1 esta es la continuación. Un CD estrictamente reservado para adultos, conteniendo los mejores imágenes .GIF X. Menu interactivo en español, inglés y francés. Lo máximo en materia de CD X **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°17 MAGIC VISION 3D** Introdúzcase en el mundo de la estereoscopía tridimensional. Sin necesidad de gafas ni aparatos especiales. A través de un menú de fácil utilización podrá visualizar las imágenes en la pantalla o imprimirlas. Contiene las mejores imágenes esterescópicas así cmo programas para crear sus propias imágenes 3 D. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°16 GAMES LIBRARY II** Una pieza indispensable para los amantes del joystic. Más de 1 giga una vez descomprimido, con más de 5.000 ficheros. Cientos de juegos para DOS y Windows. De aventuras, Arcade, simuladores, estratégia, acción, puzzles,ajedrez etc...Además contiene gran número de trucos y utilidades para hacer trampas, construir nuevos niveles, editar distintos escenarios, ficheros WAD para DOOM y ficheros FS 4/5. Un CD para toda la família. **5.995.-Pts.**



NUEVO! **N°15 RAY LAND** Las imágenes tridimensionales al alcance de cualquiera. Más de 600 Megas para encontrar animaciones fantásticas 3D, imágenes de sintesis, scripts, RDS, y herramientas para Ray Tracing. Este CD contiene todos los programas útiles para aquellos que quieran crear sus propias imágenes y animaciones 3D. Menú de muy fácil manejo.**5.995Pts**



N°14 WINDOWS MANIA II Nueva edición del Best Seller Windows Manía. Enteramente revisado y actualizado. El 100% de estos ficheros son del fin del 94 al Agosto 94. Miles de programas para Windows, todos clasificados en categorias como: CAD, comunicaciones, BBS, Antivirus, diseño PAO, Video clip, imágenes, gráficos, programación, burótica, juegos, fuentes, utilidades, educativos etc..**5.995.-Pts.**



N°12 TOP SELECTION VOL. 2 ¡Realmente excitante! Compruebe hasta que límites puede llegar la imaginación y la capacidad artistica de este genio del erotismo Jean Rougeron. Las mas bellas mujeres,los lugares mas exóticos y unos efectos especiales de resultados asombrosos. Estamos seguros que usted apreciará la gran



N°13 NATURAL SOURCE Este increíble CD-ROM contiene más de 150 texturas fotográficas de alta calidad. Disponibles en 2 tipos de resolución 3072 x 2048 (24 bit) y 640 x 480 (24 bit). Se pueden utilizar como fondos o aplicar directamente a imágenes ya existentes. Indispensable herramienta de trabajos de PAO. Compatible con PC y MAC. **2.995.Pts**



N°11 TOP SELECTION VOL. 1 Una auténtica obra maestra del erotismo mundial. Sólo para expertos. Este CD contiene una colección de fotografías eróticas firmadas por el mejor fotógrafo mundial en este campo, Jean Rougeron. Usted, que seguramente ha visto su obra en PlayBoy, Penthouse,Mayfair,etc.. ahora puede obtener su última creación en CD-ROM. Realizado en formato Kodak. Compatible PC, MAC y CD-I. **2.995.-Pts.**



N°10 ULTIMATE EVOLUTION Considerado por los expertos como el mejorCD-ROM de Shareware pa Dos y Windows del mercado.Más de 4.300 novedades de todo el mundo. Contiene juegos, utilidades multimedia, burótica, educativos, fuentes ATM y TT, utilidades para OS/2, desprotectores y mucho más... **2.995.Pts.**

N°3 HOTTEST FANTASIES Estrictamente reservado a mayores de 18 años. Un CD-ROM muy caliente. Pieza indispensable para los amantes de las sensaciones fuertes XXX.Con animaciones, imágenes GIF, juegos para adulto y hasta un simulador de sexo. Menú de facil manejo. **2.995.-Pts.**

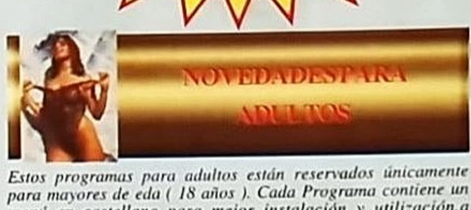
N°8 SELECT IMAGES Contiene 150 magnificas fotos .TIF (24 bit) de calidad profesional y exentas de derechos de autor. Ideal para PAO, multimédia, publicidad... Ustedpodrá utilizar libremente estas imágenes sin tener que pagar ningún derecho. **2.995.pts.**

N°7 PROTYPE Complemento ideal para el profesional de PAO. Contiene cientos de fuentes True Type y ATM para windows. Usted encontrará los más raros: Thai, Cyrillic, Electronic, Fraction, Greek, Hebrew, etc... Utilizable directamente a partir de CD-ROM. 100% complatible con windows. **2.995.-Pts.**

N°6 PROSOUND Contiene una colección de más de un centenar de nuevos efectos sonoros profesionales en formato WAV para windows. Libres de derechos. Son compatibles con la mayoría de tarjeta de sonido. **2.995.-Pts.**

N°4 PROCLIP ¿Imprescindible herramienta para los profesionales de las artes gráficas. Más de 6000 clip art en formatos PCX i TIFF. Clasificados por materias **2.995.-P**

Si bien todos los CD-ROM y los programas llevan instrucciones en español son necesários ciertos conocimientos de inglés para algunos de ellos.Configuracion minima: PC/AT. DOS 5 o superior; 4 mo RAM, un lector CD-ROM compatible 9660 ISO para los CDROM, tarjeta de sonido y monitor SVGA para las imágenes.



Estos programas para adultos están reservados únicamente para mayores de eda (18 años). Cada Programa contiene un menú en castellano para mejor instalación y utilización.a dimensión de los programas varía entre 1 a 7 diskettes..

N°S201 SEXYSAVER Por primera vez en españa un salva pantallas erótico 100% compatible con Windows. 60 patallas diferentes, imágenes perfectas, función password, permite incluir sus fotos. Programa completo **1.850.-Pts**

N°S205 XSTARSAVER Las estrellas del porno cuidarán de su pantalla. No se pierda esta divertida utilidad.100% compatible con Windows. 70 pantalllas diferentes, 15 efectos especiales. Programa completo. **2.150.-Pts.**

N° SO SECRETOS ORIENTALES Un libro electrónico multimedia que le permitirá descubrir numerosas técnicas que lo convertirán en un experto en la materia **1.850.-Pts.**

N°A334 SUPER PECHOS Una obra maestra para los amantes de grandes... Muchas de las imágenes le sorprenderán. **650.-Pts.**

N°A335 ASIA V Imágenes inéditas de bellezas orientales en plena acción. Un regalo para sus ojos! **950.-Pts.**

N°A336 GADGETS Imágenes de bellas gatitas jugando con juguetes de todos los tamaños. **950.-Pts.**

N°A337 LESBOS Imágenes Hard de mujeres viciosas. **950.-Pts.**

N°A338 TRANS Imágenesde travestis muy atrevidas. **650.-Pts.**

N°A339 HOMMES Imágenes de hombres sin pudor para mostrarte todo... **650.-Pts.**

N°A340 TRIO Imágenes Hard - 2F1H o 2H1F. **650.-Pts**

N°A341 GROUPE - Imágenes de parejas muy osadas. **950.-Pts.**

N°A342 BIZARRE - Imágenes hard muy raras... **650Pts**

N°A343 MAST - Imágenes hard de placeres solitarios. **650.-Pts**

N°A344 MANGA X III Porno X de Japon. **650.-Pts.**

N°A345 HARD VI - Imágenes muy duras. **950.-Pts.**

N°A346 MEGA HARD - Más de 150 imágenes muy hard que le asombrarán. Muy fuertes. **1.850.-Pts.**

N°A347 ANIM X - Seleción de animacionesX. **950.-Pts**

N°A348 ORAL SEX - Antología de sexo oral. **950.-Pts.**

N°A349 PRIMEROS PLANOS - 150 imágenes - hard. **1.850.-Pts.**

GARANTIA POR ESCRITO

1) Si usted no está 100% satisfecho solo tiene que devolver sus CD-ROM incluído el gratuito en su embalaje de origen y dentro de los 15 días siguientes a su recepción le será reembolsado su dinero menos 900.-Pts de gastos de tramitación. Todas las devoluciones deberán hacerse por correo certificado.

2) Edimestre le garantiza que todos los programas contenidos en sus CD-ROM se hallan libres de virus conocidos hasta la fecha de su edición.

3) Usted no tiene ninguna obligación de compra ulterior. Algunos programas de Freeware (gratuitos) o de Shareware (de libre-prueba pueden llevar aparejada la obligación moral frente al autor de los mismos del pago de pequeñas cantidades, pero en todo caso la decisión debe tomarla usted libremente).

4) Edimestre le ofrece servicio técnico.

5) Su pedido será enviado por correo certificado, oscilando el plazo de entrega entre 5 a 15 días (Servicio limitado al stock disponible).

Cupón de Pedido

Tél: (93)896 3794
Fax:93.896 3984

Enviar rellenado a:
EDIMESTRE MULTIMEDIA, C/Pep ventura 55 - 08810 Sant Pere de Ribes (BCN)

Sí, de acuerdo con sus garantías dese que me envien:

☐ Referencias de CD-ROM N° ________

☐ Para pedidos contrarrembolso añadir 400.-Pts.

Total pedido: ______ Pts.
Gastos de envío 400 Pts.

☐ Deseo que mi pedido sea tratado con prioridad (Adjunto 200Pts.) ______

☐ El CD-Rom gratuito que deseo recibir es N°____ Total: ______ Pts.

☐ Mi pedido super als 4.00pts. y deseo recibir gratis el programa: ☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3

Adjunto mi pago: ☐ Chèque bancário

☐ /Visa/Mastercard N°: ________ fecha caducidad: ____

OBLIGATORIO para todos los pedidos que contengan títulos de adultos:
Certifico que tengo 18 años o más. Firma: ________

Nombre: ________ Apellidos: ________

Dirección: ________ Telf: ________

Cod Postal: ________ Ciudad: ________ Prov: ________

* En caso de reembolso no se devolverá los gastos de envío no serán devueltos. EDIMESTRE se reserva el derecho de cancelar esta oferta sin previo aviso

Ficha Técnica

OK Preview:	KNIGHTS OF XENTAR
Tipo:	ROL
Compañía:	MEGATECH
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



La divertida Edad Media





Seguramente, la mayoría de todos vosotros recordaréis los juegos *Cobra Mision*, y *Robo-babes from Planet Zobos*, por su alto contenido erótico, todos ellos realizados mediante ilustraciones de dibujo Manga, pues bien, ahora Megatech, la compañía programadora vuelve a la carga con *Knights of Xentar*.



PARA TODAS LAS EDADES

Así de sugerentes son las pantallas que pueden aparecer en el transcurso de la aventura. Dependiendo de la versión que hayas adquirido, las chicas con las que te encuentres serán más o menos "agradecidas", con lo que la motivación a la hora de avanzar en el juego será aun mayor.



El nuevo producto de Megatech ha sido realizado con la intención de conseguir un juego que mezclara perfectamente una gran cantidad de géneros diferentes, pudiendo encontrarnos nada más empezar grandes dosis tanto de arcade, como de aventura y de rol.

Los dibujos nuevamente, y siguiendo el mismo estilo, han sido realizados por artistas japone-







ses, para así poder seguir ofreciendo unos geniales dibujos manga.

La gran diferencia que este juego aporta, en relación a los dos anteriores, realizados por Megatech, es que para éste, han sido realizadas diferentes versiones para cada edad, siendo aquí distribuida únicamente la versión en CD-ROM, pero para mayores de trece años. No desesperéis, pues para todos aquellos que esperaran algo más "fuerte", el juego da la opción en el menú de instalación de insertar un disco de datos, que habrá que adquirir aparte, y con el que se podrá dar ese subidón de temperatura que todos queréis.

ACCION MEDIEVAL

La historia de *Knights of Xentar* nos introduce en el cuerpo de Desmond, un valiente muchacho, que, aprendiendo a luchar fantásticamente con su padre en el frente, ahora, y tras su muerte, ha sido proclamado heredero de su armadura y de su espada.

Lo que Desmond no sabe es que esta última tenía poderes especiales y, sin comérselo ni bebérselo, iba a verse inmerso en una peligrosa aventura en la que iba a tener que enfrentarse con miles de hordas demoníacas.

Ahora, tu espada y armadura han sido robadas, y tu nueva misión va a ser rescatar ambas, pues el temible diablo que una vez asoló el lugar había vuelto, y con fuerzas renovadas, para cumplir un solo objetivo: acabar con la vida de Desmond.

Desmond tendrá que viajar por la tierra de Xentar, luchando contra los monstruos, ganando









experiencia, encontrando la amistad y, cómo no, el amor.

EL ARTE DEL ANIME

Ante todo explicar lo que es "anime". Esta curiosa palabra de origen japonés pretende expresar todo aquel tipo de muestra de dibujo manga que esté animada de alguna manera.









DE DOS A TRES DIMENSIONES

Otra de las innovaciones que se han incluido en este juego es la posibilidad de poner el escenario en dos o tres dimensiones y así conseguir una mayor sensación de perspectiva y profundidad. Para poder disfrutar de esta opción necesitarás un ordenador más rápido que el 386 que piden como mínimo.



Los programadores de *Knights of Xentar* han querido clasificar a su nueva producción como "el juego de rol que te introducirá de lleno en la sensación del arte japonés del anime" y os aseguro, que lo poquito que hemos visto nosotros nos ha dejado asombrados.

El argumento de *Knights of Xentar* se basa en el de *Dragon Knight III*, un juego y un filme del mismo origen nipón y que, por desgracia, no han traspasado nuestras fronteras.

Estamos seguros de que el nuevo producto estrella de Megatech va a conseguir un mayor éxito que sus antecesores, pues en esta ocasión, tanto los amantes de las aventuras, como los del rol y los del dibujo manga son los destinatarios de este genial *Knights of Xentar*.

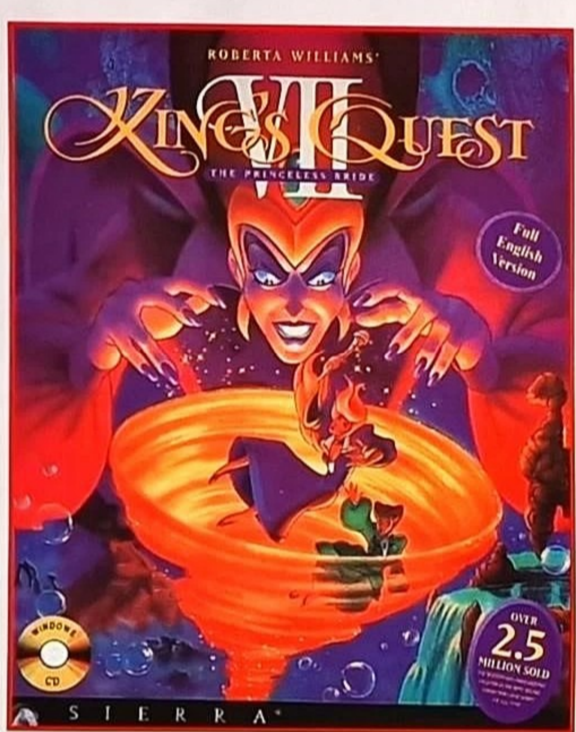
● CARLOS F. MATEOS



King's Quest VII

POR EL CARIÑO DE UNA MADRE

Hace algunos meses os ofrecimos la preview exclusiva de lo que podría convertirse, en poco tiempo, en la aventura gráfica por excelencia. Ahora os ofrecemos una visión mucho más profunda de esta genial última parte de la saga *King's Quest*.











Dicho y hecho; tal y como prometió Roberta Williams tiempo atrás, la séptima entrega de *King's Quest* ya está al alcance de todos.

Un gran despliegue técnico, informático y artístico se ha empleado en su realización para conseguir la máxima calidad posible. Técnico, pues han sido empleados los más innovadores equipos informáticos (todos los programas utilizados en su realización han sido expresamente hechos para el juego) y artísticos, pues el número de dibujantes, diseñadores, grafistas, guionistas e ingenieros informáticos es prácticamente innumerable e insuperable.

Roberta Williams se ha superado

Como podréis apreciar, nada más ver las pantallas del comentario, el estilo al que nos tenían acostumbrados los señores de Sierra, con respecto a esta saga, ha dado un giro de 180º y ahora nos encontramos ante algo innovador en todos los aspectos.

POR CAPITULOS







La aventura *King's Quest VII* ha sido dividida en un total de seis capítulos independientes, que a la vez siguen la trama de principio a fin. El juego te da la oportunidad de elegir qué capítulo jugar, impidiendo que te quedes atascado por mucho tiempo. Esta opción, aunque facilita el juego enormemente, también le quita parte de su encanto a la aventura. Si de verdad te gustan los retos, intenta terminarte el juego sin este tipo de ayudas.

UN CUENTO DE HADAS

La historia comienza una tranquila tarde de verano, cuando, bajo la arboleda del espeso bosque del reino de Daventry, dos figuras femeninas pasean tranquilamente, mientras discuten un tema que las concierne enormemente.

Las dos mujeres son parientes cercanos, madre e hija para ser exactos, y la conversación que las trae por la calle de la amargura es el futuro e incierto casamiento de la pequeña. Ha llegado su vigésimo cumpleaños y todavía no ha elegido un pretendiente, y, por supuesto, la madre se encuentra nerviosa ante tal situación. Una vez llegan al lago situado en el centro del bosque, comienzan a hablar mucho más seriamente, analizando los pros y los contras de su celibato, pero poco le importan esos detalles a la pequeña Rosella. Ella ahora solamente busca divertirse y encontrar aventuras apasionantes.

King's Quest VII funciona bajo Windows

Lo que ellas no saben es que el lago frente al que se encuentra recostada Rosella es en realidad una puerta dimensional hacia un mundo paralelo y que, por un azar del destino, precisamente ese día se encuentra abierto. Mientras Valanice, la madre, recoge flores ajena a la escena, Rosella mira entusiasmada como una extraña, pero bella, criaturita con forma de caballito de mar alado, aparece de las profun-













didades para sumergirse de nuevo tras escasos segundos en los que se cruzan las miradas.

Rosella no puede contenerse y salta al interior del lago, seguida de su madre, que, histérica y asustada, pretende hacer todo lo posible por salvar a su hija.

Las dos se ven de repente en un tunel de colores que las está absorbiendo a su interior. Valanice le ofrece una mano a su hija para izarla, cuando de la nada aparece un brazo verde y berrugoso que introduce a Rosella en un agujero sin fondo. La aventura ha comenzado para las dos bellas mujeres, y cómo no, para ti también.



SENCILLO PERO COMPLETO

Esta corta pero sentenciante frase define perfectamente el estilo que se ha pretendido conseguir en el menú de opciones. A pesar de sólo constar de tres símbolos y una ventana de información, este menú te da la posibilidad de realizar todo lo necesario para avanzar en la historia.











ENIGMAS Y JEROGLIFICOS

Uno de los puntos fuertes de *King's Quest VII* son los enigmas y problemas de lógica, ingeniosos, difíciles y, sin embargo, no imposibles de realizar. A lo largo del juego, y a medida que vayamos adentrándonos en el argumento, iremos encontrando una serie de estos problemas, a cual más enrevesado, con el que nos tendremos que "comer el coco" para seguir adelante.



TOTALMENTE ESPECTACULAR

Lo primero a resaltar son los gráficos, escenarios y sprites, que han sufrido una remodelación total, hasta pasar a convertirse en lo que realmente son: dibujos animados por ordenador. Resulta impresionante ver cómo una película de animación está transcurriendo por los monitores de nuestros ordenadores, mientras que nosotros vamos influyendo en el transcurso de dicha aventura.

Lo segundo que más llama la atención es la sencillez con la que se ha simplificado el menú de acciones, ya que, como observaréis en la parte inferior de la pantalla, solamente existen cuatro símbolos diferenciados. El primero, empezando por la izquierda, es la sigla de *King's Quest*, a la que no hay que prestar mucha atención, ya que es simplemente un adorno; a la derecha, se encuentra el inventario de objetos, que reflejará en todo momento las posesiones que llevas en ese momento. Más hacia la derecha se encuentra un ojo, que, en conjunción con uno de los objetos del inventario, nos dará un dibujo mucho más detallado del mismo, y en tres dimensiones, que podremos mover a un lado y a otro para así encontrar y ver zonas ocultas que podrían tener algo.

El último símbolo corresponde a las opciones. Todos los que hayan jugado a alguna aventura de Sierra las reconocerán, pues son las mismas de siempre, aunque un poco renovadas, excepto una, que nos permite ver todas las secuencias de vi-





deo, a pantalla completa, aunque eso sí, para poder disfrutar de esta opción en su plenitud, hay que disponer de un equipo de fuertes prestaciones.

TOTALMENTE EN CASTELLANO

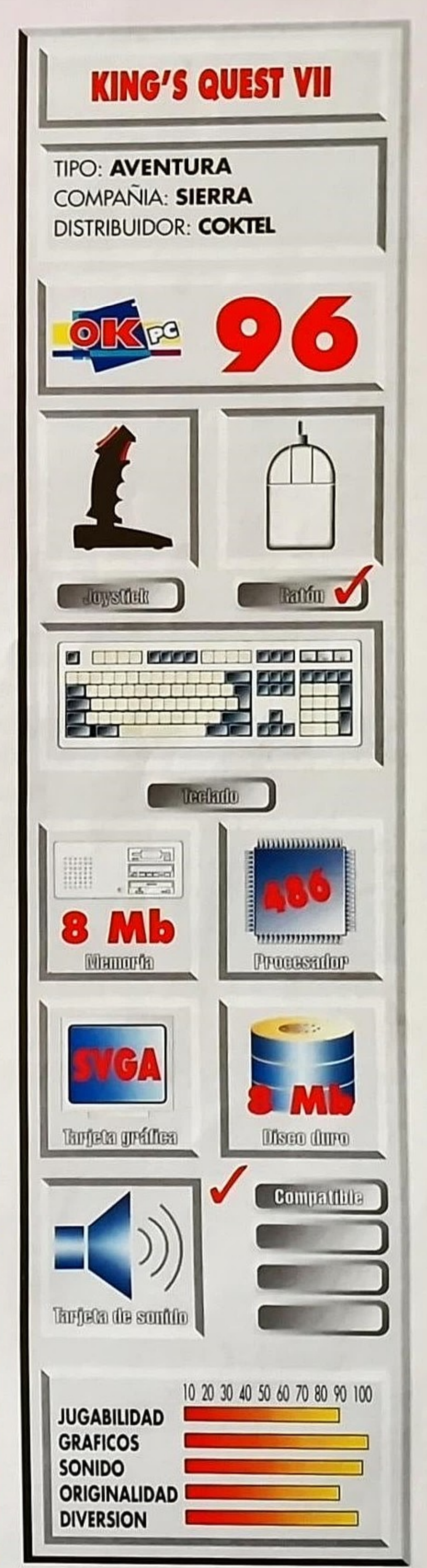
La versión de *King's Quest VII*, que va a ser distribuída en nuestro país de la mano de Coktel Vision, va a estar traducida completamente a nuestro idioma, tanto en textos, como ya venía siendo un tópico en todos los productos de Sierra, como en las voces de cada uno de los personajes, y es ahí donde entra la innovación. Para dicha traducción se han empleado los mejores actores de doblaje que hoy por hoy existen en el interior de nuestras fronteras, por lo que el resultado os lo podréis imaginar.

Es como un filme de dibujos animados

King's Quest VII ha sido programado de manera que funcione bajo entorno Windows, siendo necesaria una versión 3.1 o superior.

La última invención de Roberta Williams ya está al alcance de todos los fanáticos de las aventuras gráficas, que además son incondicionales de Sierra y para aquellos que todavía no han experimentado la sensación de jugar, avanzar y acabarse una aventura de esta compañía, *King's Quest VII* es la opción perfecta para descubrir lo mejorcito hasta el momento en lo que a este tipo de productos se refiere.

CARLOS F. MATEOS











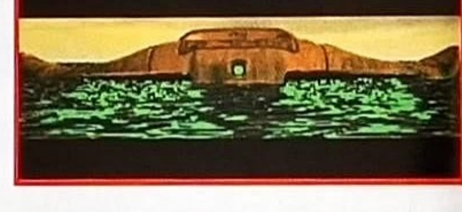


X-COM: Terror from the deep

PELIGRO SUBMARINO

Hace ya bastante tiempo que los aficionados a los juegos de estrategia nos encontramos ante la revolución de este tipo de software, *UFO*, que nos introducía de lleno en el control de una organización anti-alien. Ahora, y para todos los que se lo pasaron en grande con aquel juego, llega *X-COM*.











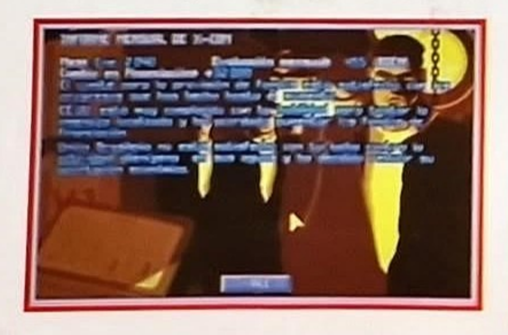
El juego *X-COM: Terror from the Deep* puede ser tratado de muchas maneras, según la persona que lo juegue. Si es uno de los muchos incondicionales de los programas estratégicos, pero que nunca ha visto la parte anterior, pensará que es un genial producto, innovador a todas luces. Para los que ya hayan visto el *UFO* con anterioridad, y les haya gustado, poco hay que decir, pues les parecerá aun mejor; y para todos aquellos que comienzan sus pasos con él, descubrirán una nueva dimensión en lo que a software se refiere.

El argumento de *X-COM: Terror from the Deep* tiene la virtud de ser sencillo y, a la vez, tan intrincado como atrayente.

Tras haber pasado un largo lapso de tiempo, desde la victoria de los humanos sobre una raza alienígena proviniente de Marte, con intenciones poco amigables, una nueva amenaza se cierne sobre el planeta Tierra, pero esta vez desde dentro del mismo.

Dieciséis bases alienígenas, instaladas en las profundidades de los mares y océanos terrestres, permanecieron indetectables a los radares de las bases humanas y durante este tiempo han estado desarrollando nuevos tipos de vida clónica, adaptada a la vida submarina, y un innovador armamento, mucho más destructivo que el anterior.

Las bases X-COM, previendo otro posible ataque, hicieron lo mismo, mejorando la calidad tecnológica de todos sus componentes.





LAS ARMAS



Como podéis apreciar, el número de armas entre las que podemos escoger para armar a nuestros Aquanautas es casi infinito. Pero cuidado, pues existen dos factores que dificultan la elección. El primero y primordial es que sin haberlas investigado antes con los científicos no podrás usar un arma nueva, y segundo, que no todas las armas pueden ser usadas en el fondo del mar, al igual que pasa con otras en la superficie.
Dentro del grupo de armamento se destacan, tanto las armas para soldados de a pie, como aquellas utilizadas para armar los vehículos de *X-COM*, como la Barracuda.









PROBLEMAS EN EL PACIFICO

Las primeras noticias de alarma vinieron de la Micronesia, donde una tribu de indígenas avistó un extraño aparato moviéndose por la superficie del agua, para, posteriormente, desaparecer en las profundidades del océano.

Un equipo del X-COM fue a investigar, llegando a la conclusión de que ahora habían encontrado un nuevo cobijo: las profundidades abisales.

Rápidamente, los científicos de todas las bases comenzaron a estudiar la posibilidad de crear una serie de bases marítimas, que podrían ser repartidas por todo el mundo, con la intención de detectar la mayor actividad UFO posible.

La acción no se hizo esperar, y un día de agosto, al sur del océano Atlántico, un petrolero fue literalmente partido por la mitad, por el impacto de un rayo láser de alta frecuencia, proviniente de un extraño submarino.

Los días de intranquilidad habían vuelto de la mano de los alienígenas, pero esta vez, desde el agua.

UN PERFECTO SUCESOR

Como era de esperar, *X-COM: Terror from the Deep* ha resultado ser todo lo bueno, y más, que se esperaba de él. Un





LAS INSTALACIONES



Estas son las habitaciones y lugares que puedes construir en cada una de tus bases. No pienses que hay alguna innecesaria, pues todas sirven para algo y a menudo te sacarán de un gran apuro.
Un buen consejo sería que controles con frecuencia el espacio que te queda en los almacenes generales, para ir construyendo otro, porque sino te vas a ver con la desagradable sorpresa de que no tienes sitio para comprar más cosas.













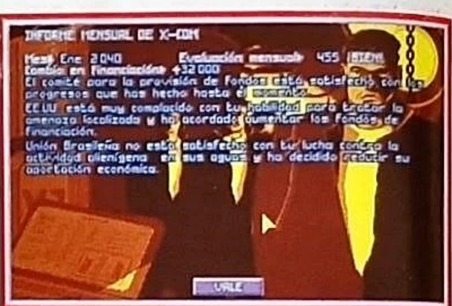
elevadísimo número de opciones, todas ellas interesantísimas, un amplio abanico de posibilidades de acción, que nos dejan una libertad de movimiento total y, cómo no, la perfecta traducción al castellano, han hecho posible dicho éxito ante la crítica del software.

Los que hayan jugado con anterioridad al UFO, tendrán una suculenta ventaja de antemano, pues saber ya el manejo desde un principio y solamente tener que preocuparse por adaptar los nuevos nombres a los antiguos hasta conseguir la soltura necesaria aumenta sobremanera la jugabilidad que de por sí ya tiene. Pero, incluso aquellos que no hayan tocado para nada un juego de estas características, también descubrirán que éste es uno de los más sencillos de manejar de cuantos hay en el mercado, ya que adjunto al software en sí, aparece un completo y claro manual, que puede aclarar cualquier duda al respecto.

COMENZANDO LA MISION

Existen cuatro tipos de misiones diferentes, cada una con unos objetivos prefijados.







LOS TRANSPORTES

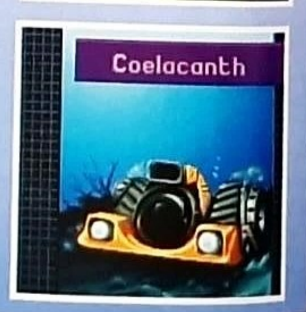
Los vehículos con lo que cuenta *X-COM* son lo mejorcito en cuanto a tecnología punta se refiere. Cada uno está pensado para una misión específica. Aunque al principio solamente puedas disponer de los que aquí te ofrecemos, más adelante, e investigando las naves y el combustible alienígena, podrás crear mejores transportes:

1. BARRACUDA: Empleada, dada su gran versatilidad de armamento y maniobrabilidad, para misiones de intercepción de aparatos ovni en movimiento.
2. TRITON: De gran potencia, aunque sin armamento. Está preparada para el transporte, tanto de personas, como de equipo. Es la que utilizarás para desplazar a tu escuadrón a una zona fija de la pantalla.
3. TANQUE LANZA-TORPEDOS: Su fuerza de disparo es devastadora. Cada uno de sus proyectiles cubre una amplia zona de destrucción al explotar. La única pega que tiene es que solamente puede ser utilizado para misiones acuáticas.
4. TANQUE LANZA-COHETES: Su potencia de disparo es menor, comparada con la del anterior, pero está pensado para misiones de tierra, y de agua, con lo que es mucho más versátil, además de barato.







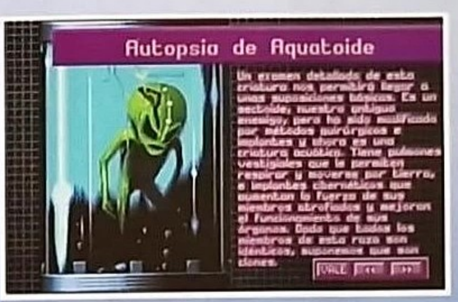


EL ENEMIGO ALIEN

Una de las mejores maneras de conocer a lo que nos enfrentamos es realizar diferentes autopsias sobre los cadáveres que vayamos recuperando y, poco a poco, el desconocido enemigo al que nos enfrentamos ya no lo será tanto. En algunos casos, la criatura puede que tenga alguna característica en particular que nos abra el camino hacia otro hallazgo, como puede ser una piel muy resistente, un cerebro superdotado, etc.







○ **Defensa de civiles:** son las misiones más peligrosas y largas de realizar. Suceden cuando un ovni aterriza en alguna ciudad, pueblo o aldea con intenciones de acabar con sus habitantes. Tu comando deberá acabar con toda la vida extraterrestre, procurando preservar al máximo la salud de los civiles.

○ **Exploración de terreno:** una vez es detectado el aterrizaje de un UFO en las profundidades del mar, un equipo es mandado allí para conseguir tres objetivos primordiales: el primero, peinar la zona en busca de una base alienígena; el segundo, acabar con todos los enemigos para limpiar ese lugar; y el tercero, recoger todos los objetos, cadáveres y prisioneros posibles, para una posterior investigación.

○ **Intercepción de UFO:** cuando nuestros sonar detectan un OVNI en movimiento, dirigiéndose hacia alguna ciudad, o hacia un punto estratégico del planeta, podemos mandar nuestras submarinos para pararles los pies a golpe de misil.

○ **Búsqueda de UFO's derribados:** estas misiones se suceden tras un combate aéreo entre nuestras naves y las de los enemigos, del que hemos salido vencedores. Son las más fáciles de realizar, pues casi siempre más de la mitad de la tripulación alienígena ha muerto en el impacto, y los que no, están aturdidos y son un blanco fácil para nuestras tropas.

DIVERSION INACABABLE

Horas, horas y más horas es lo que te aseguramos que estarás enganchado al monitor con este juego.

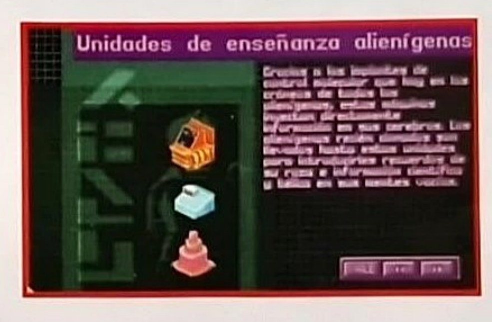
Su elevado número de opciones, y su intrincado argumento, hacen posible todo eso.

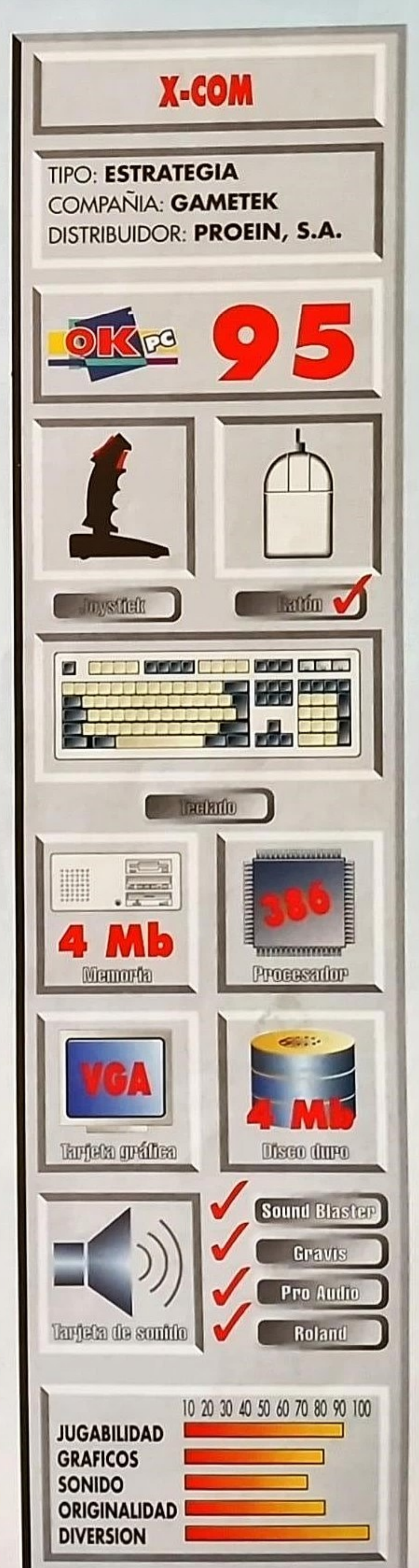
Los gráficos han mejorado muchísimo con respecto a su antecesor, pero siempre siguiendo la misma línea, para no perder el encanto que tan famoso hizo a UFO. Además, ahora, y gracias al formato CD-ROM, ha sido posible realizar una introducción con sonido CD-Audio y unas escenas renderizadas de gran calidad.

X-COM: Terror from the Deep es, por así decirlo, el no va más de los juegos de estrategia que existen hoy en día.

CARLOS F. MATEOS



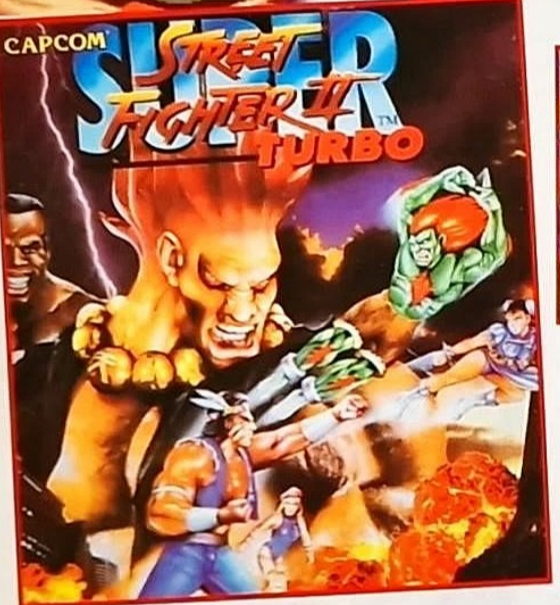






Super Street Fighter 2 Turbo

¿MEJOR QUE LA PELICULA?







Los más aguerridos luchadores callejeros vuelven a la carga para pegarle un derechazo al aburrimiento. *Super Street Fighter 2 Turbo* es tu nueva opción informática para evadirte de la realidad y descargar toda tu adrenalina tras haber zurrado de lo lindo a tus contrincantes.

Hace ya algún tiempo, todos los incondicionales del juego *Street Fighter 2* sufrieron un ataque de locura colectiva, al ver como una nueva, y tremendamente mejorada, versión de su juego favorito se ponía a su alcance.

Nuevos movimientos para todos los luchadores, y magias mucho más vistosas e impactantes, se sumaban a las ya existentes, junto con otros cuatro personajes que añadían más versatilidad a la máquina.

Nuevos y más dolorosos golpes

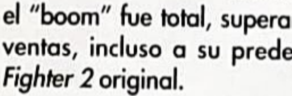
Nuevos gráficos y diseño de las caras de todos los luchadores y un nuevo estilo en las bandas sonoras de todos los lugares que eran visitados eran otras de las novedades que incluían este *Super Street Fighter 2*.

El éxito fue rotundo en todas partes, desde las salas recreativas, donde incluso se llegaron a realizar concursos en los que se enfrentaron los mejores jugadores para conseguir los jugosos premios que eran sorteados, hasta las consolas, donde el "boom" fue total, superando en nivel de ventas, incluso a su predecesor, el *Street Fighter 2* original.



DHALSIM







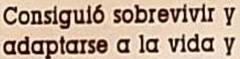
Ante todo busca la perfecta conjunción del cuerpo con el espíritu. Su técnica se basa en la tranquilidad y el estudio de adversario, para que, con sólo unos pocos golpes asestados en sus partes vitales, pueda acabar con él.

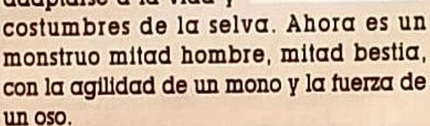
RUY



El karateka perfecto. Entregado a la disciplina de las artes marciales, solamente busca la perfección de sus habilidades, día a día. Es amigo y compañero de entrenamiento de Ken, con quien comparte todo menos la ambición.

BLANKA







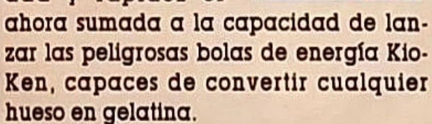
Siendo niño cayó de un avión en marcha cuando sobrevolaba Brasil.
Consiguió sobrevivir y adaptarse a la vida y costumbres de la selva. Ahora es un monstruo mitad hombre, mitad bestia, con la agilidad de un mono y la fuerza de un oso.

BALROG



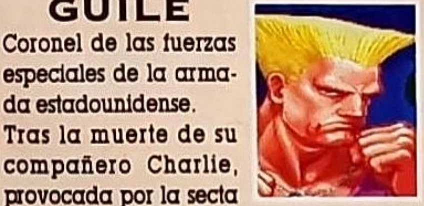
Retirado de la liga estadounidense de boxeo por su excesiva rudeza y juego sucio, es capaz de utilizar toda clase de argucias para declararse vencedor de un combate. Para él, la palabra segundo no existe.

CHUN LI



Busca la venganza por la muerte de su padre a manos de M. Bison.
Su tremenda agilidad y rapidez es ahora sumada a la capacidad de lanzar las peligrosas bolas de energía Kio-Ken, capaces de convertir cualquier hueso en gelatina.

GUILE



Coronel de las fuerzas especiales de la armada estadounidense.
Tras la muerte de su compañero Charlie, provocada por la secta de la mano negra, que lidera M. Bison, ha dejado a su familia para encontrar la venganza.



Posteriormente, y viendo el éxito arrollador que había conseguido, los señores de Capcom pensaron en realizar la versión Turbo de la última entrega de su juego estrella, pero lo que no pretendían hacer era aumentarlo de velocidad simplemente, sino que había que añadir algo más. Meses pensando y haciendo pruebas, y por fin salió a la calle *Super Street Fighter 2 Turbo*, con más movimientos aún, aparte de los nuevos ya creados, una extensión en forma de barra de magia en la parte inferior de la pantalla, que debía ser llenada a base de atacar al contrario y que nos permitía asestar un mega-golpe, mucho más potente y espectacular que los demás. Pero la novedad más sobresaliente era un nuevo último enemigo: Akuma. Mucho más poderoso, terrorífico y malvado que M. Bison. Con unas habilidades muy superiores a las de todos los luchadores que formaban parte del elenco y, en definitiva, un nuevo y muy serio reto para todos los chicos y no tan chicos, que se gastaban todos sus ahorros en tan genial máquina recreativa.

Ahora, y para todos aquellos que creían que el PC nunca llegaría a conseguir la calidad gráfica ni sonora de una recreativa, llega este asombroso *Super Street Fighter 2 Turbo*, para acabar con todas esas ridículas supercherías.

LA NUEVA VERSION

Puede que la versión de PC haya llegado con algo de retraso, pero también es verdad que no por mucho madrugar amanece más temprano, y eso es precisamente lo que el programa en cuestión nos va a demostrar.



INTRODUCCION IMPACTANTE

Así de espectacular a todos los niveles es la introducción que tiene el juego en cuestión. En un principio, y en la versión anterior de la recreativa, es decir, *Super Street Fighter 2*, solamente salía Ryu realizando esa espectacular magia. Pero ahora, en *Super Street Fighter 2 Turbo*, y aprovechando la incursión del nuevo malo más malo Akuma, se han incluído dos secuencias nuevas.
















LA SUPER COMBO



Este golpe solamente puede ser realizado una vez que tengas tu barra de magia a tope y salga el letrero de SUPER.
Dicha combo ha sido adornada con toda clase de extensiones gráficas, como puede ser la estela que deja el luchador mientras realiza el movimiento, o la espectacular explosión que se produce en la pantalla, si conseguimos drenar toda la vida del oponente con ese golpe.

T. HAWK



Este enorme indio de una de las reservas de Ohio busca acabar con los planes de demolición de sus tierras, que pretende llevar a cabo M. Bison. Para ello, considera que la mejor forma de hacerlo es acabar de raíz con la cabeza pensante.

E. HONDA



Vino al campeonato para demostrar que es el mejor sumotori de todos los tiempos. Tras alcanzar el grado de Yokozuna se embarcó en una aventura que le llevaría a pelear con los más fantásticos luchadores.

DEE JAY



Ha conseguido tal perfección en su estilo de lucha, que incluso ahora lo mezcla con algunos pasos de samba, forma de música a la que está muy ligado. Afirma que sus contrincantes no pueden vencerle porque carecen de ritmo.

CAMMY



Aunque joven, ya es una experta luchadora y una de las mejores componentes del grupo de fuerzas especiales de los EE.UU.
Perdió la memoria de pequeña y piensa que, llegando a ser la vencedora del campeonato, pueda llegar a recuperarla.





Tal vez el cartucho de consolas saliera a la calle solamente unos pocos meses después de la primera versión del *Super Street Fighter 2*, pero esa rapidez por realizarlo provocó que los aficionados a las videoconsolas se perdieran las extensiones que he mencionado con anterioridad y que tanto nos fascinaron a todos los que frecuentábamos la máquina. Pero en la versión de PC no ha ocurrido eso y, gracias a que ha salido un poco más tarde, vamos a poder disfrutar al completo de toda la acción, toda la diversión y todas las mejoras de un *Super Street Fighter 2 Turbo*, que en ninguna otra parte, a no ser en los salones recreativos a cambio de una moneda, vas a poder disfrutar.

Y muchos dirán: ¿pero qué se puede decir del *Street Fighter 2* que no se haya dicho ya? y la respuesta es que muchas cosas, tantas que vamos a tener que decirlas una a una para no equivocarnos.

Akuma es tu gran enemigo

El número de luchadores ha aumentado considerablemente, pasando a ser de ocho en un principio, a la escandalosa cifra actual de dieciseis, es decir, el doble.

Han sido empleadas muchas, pero que muchas horas de diseño gráfico para todos los movimientos de cada uno de los personajes, para que hasta esa mueca de la cara de Balrog, por decir uno, que casi siempre pasa desapercibida, tenga el máximo nivel de detalle.

Todos los personajes han sufrido un correcto lavado de cara y ahora el diseño de sus bustos ha cambiado considerablemente, y os aseguro que para mejor.

Se ha añadido una introducción espectacular que a todos nos dejó boquiabiertos la primera vez que la vimos.







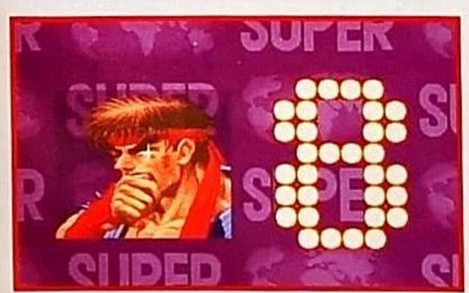
Todas las melodías de cada uno de los lugares que visitamos en nuestras peleas, ha sido remodelada y ahora, si las unimos, perfectamente podrían formar un Compact Disc, un LP o una cinta de música de gran calidad.

Super Street Fighter 2 Turbo te da la opción del nivel de velocidad con el que quieres jugar, yendo del uno al tres.

Creemos que con todas estas buenas cualidades que trae consigo este genial producto, sobran las palabras, pero no la acción, así que, manos a la obra y pasad a convertiros en el más poderoso luchador callejero de todos los tiempos.

CARLOS F. MATEOS



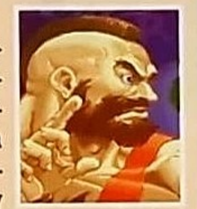


M. BISON



Aprendió a luchar en una secta practicante de la magia negra, hasta que se convirtió en el líder de la misma. Capaz de volar, y de generar rayos con las manos, M. Bison es el último, y más peligroso escollo, antes de ser proclamado campeón, ¿o no?

ZANGIEF



Entrenado por los mejores luchadores de Wrestling y lucha grecorromana. Sus golpes son ahora mucho más demoledores que antes y sus llaves capaces de triturar a cualquier oponente. No te pongas al alcance de sus manos o lo lamentarás

SAGAT



Enemigo acérrimo de Ryu. Practica el arte del Mue-Thai, un ancestral estilo de lucha thailandés, caracterizado por la potencia de sus golpes, en los que la fuerza es lo primordial. Su gancho es ahora más mortífero que nunca.

KEN



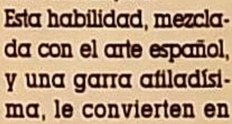
Compañero de aventuras de Ryu. Deportista y luchador innato, sería el campeón indiscutible, si no fuera por la ambición que a veces le pierde. Ante todo valora su coche, su tabla de surf y su novia, por este orden.

FEI LONG



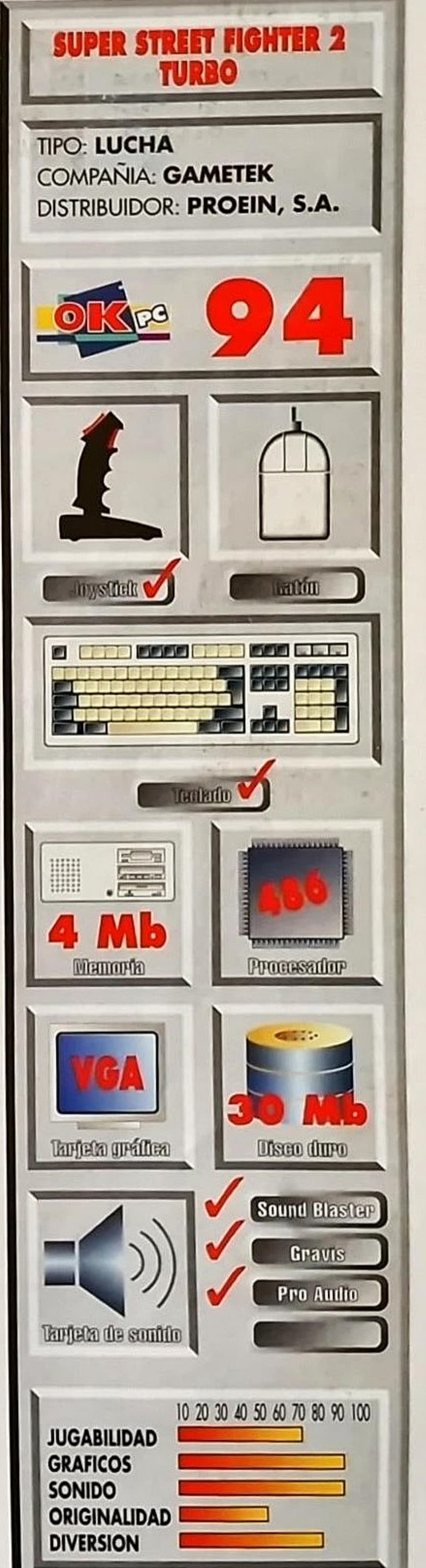
Experto en el arte del kung-fu. Comenzó siendo actor de películas de artes marciales, pero al poco tiempo descubrió que su verdadera meta era ser el campeón de los luchadores callejeros, y está completamente dispuesto a conseguirlo.

VEGA





Español de procedencia, pero experto en el arte del ninjitsu.
Esta habilidad, mezclada con el arte español, y una garra afiladísima, le convierten en uno de los más duros contrincantes. Mucha atención a sus piruetas, son mortales.















Flight Unlimited

MAS LIBRE QUE UN PAJARO

El nuevo programa de Looking Glass Technologies ha situado muy alto el listón para los simuladores de vuelo que aparezcan en el mercado en un futuro próximo, gracias a sus espectaculares gráficos SVGA.







Los simuladores de vuelo se dividen normalmente entre simulación militar (*F-19* de Microprose o *U.S. Navy Fighters* de Electronic Arts) o civil (*Flight Simulator* de Microsoft o *A.T.P.* de SubLogic por citar algunos ejemplos), pero este nuevo *Flight Unlimited* incorpora un nuevo género poco explotado en los ordenadores PC y compatibles, el vuelo acrobático. Los programadores de Looking Glass Technologies han reproducido perfectamente esta modalidad de navegación aérea, permitiendo realizar peligrosas maniobras sin movernos de nuestra pantalla de ordenador, gracias a su especial realismo, donde se han incluido cinco de las avionetas más conocidas dentro del mundillo del vuelo acrobático, entre las que encontramos modelos como la avioneta rusa Sukhoã Su-31, la americana Pitts Special S-2B e incluso un planeador como el Grob 103. Para ofrecer una mayor variedad aparecen en el CD diversos escenarios de la geografía norteamericana (Arizona, Alaska, Washington...) y se prevé la inclusión de escenarios basados en el ámbito europeo. Si a esto le añadimos la posibilidad de variar a nuestro gusto opciones no encontradas en anteriores simuladores, apreciamos lo completo que llega a ser este fabuloso *Flight Unlimited*.

Para los más inexpertos en estas lides, se han incorporado a la dinámica del programa unas lecciones de vuelo computerizadas: primero podremos ver sobre pantalla y con la ayuda de gráficos los movimientos correctos para realizar cada acrobacia, para después pasar a ver la maniobra correcta del ordenador. Si nos atrevemos a imitarle, unos símbolos (flechas, mandos...) aparecerán en pantalla para mostrar la posición correcta de los controles.

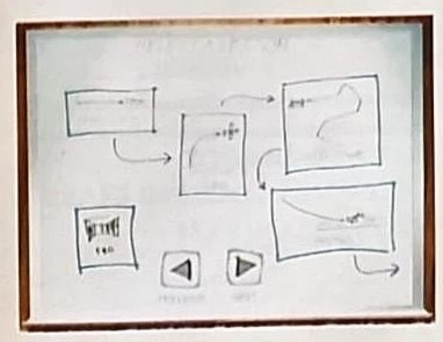
DIGITALIZACIONES

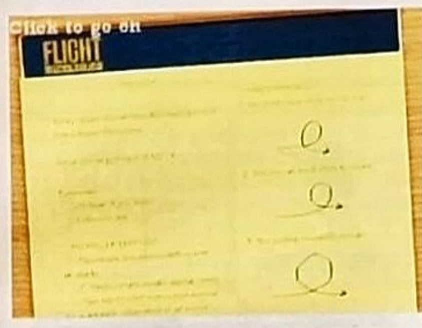
Las distintas cargas desde el CD son amenizadas con digitalizaciones de gran calidad, como éstas que podéis apreciar en las fotos.

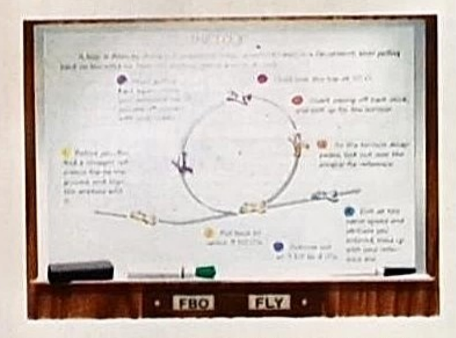












LECCIONES DE VUELO

Si deseamos aprender a realizar las más difíciles y peligrosas maniobras, es más que aconsejable pasarse antes por las lecciones de vuelo, que un computerizado instructor nos ofrecerá sobre pantalla y durante el vuelo.

TEXTURAS ESPECTACULARES

Gráficamente, el programa es superespectacular, gracias al empleo de las tarjetas SVGA en sus distintas resoluciones y al excelente trabajo realizado por los programadores, aunque sólo los poseedores de ordenadores avanzados podrán disfrutar plenamente de la capacidad gráfica del programa. Esto no quiere decir que *Flight Unlimited* no sea recomendable para el resto de usuarios; muy al contrario, se han aprovechado completamente los recursos de cada sistema ofreciendo para los ordenadores más lentos una resolución de 320 x 200, aunque se hace claramente recomendable seleccionar una mayor como 640 x 480.





Si optamos por esta última resolución, el despliegue gráfico ante nuestros ojos será inmenso gracias al cuidado puesto en el diseño y definición de los distintos aeroplanos, los increíbles efectos de luz o la posibilidad de visionar el avión desde cualquier ángulo, incluso los más impensables, ofreciendo además la posibilidad de volar entre nubes, que parecen tan reales que dan ganas de tocarlas. Pero donde más destaca el programa es en las texturas empleadas para el suelo de los escenarios. Estas son excepcionales en todos los sentidos, y es aquí donde realmente *Flight Unlimited* marca la diferencia sobre sus más cercanos competidores, ya que su calidad está fuera de toda duda, tal y como podéis apreciar

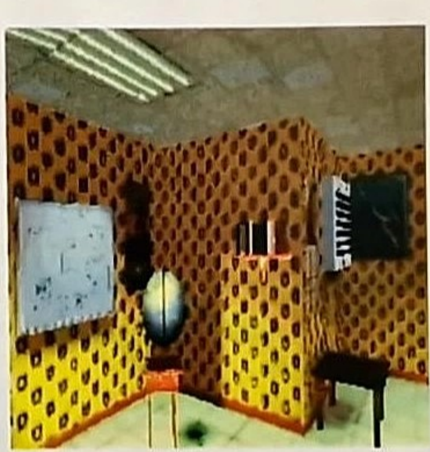


OPCIONES

Cabe destacar el gracioso menú del juego, donde accederemos a las diferentes opciones en un entorno tridimensional que variará según la localización donde nos encontremos.









REALISMO

Flight Unlimited destaca sobre todo por su realismo. Entre sus opciones cabe destacar la posibilidad de variar la resolución de pantalla, además de aspectos como la calidad de las texturas, los efectos de luz, las cámaras a utilizar durante el vuelo o el efecto de la fuerza de la gravedad sobre el piloto.





por las fotografías que acompañan este comentario.

El apartado sonoro también ha sido tratado adecuadamente, así que, si te gustan los simuladores de vuelo, no deberías dudar ni un instante en adquirir este producto tan genial, que seguramente marcará una época dentro de este género tan seguido por los usuarios de PC y compatibles.

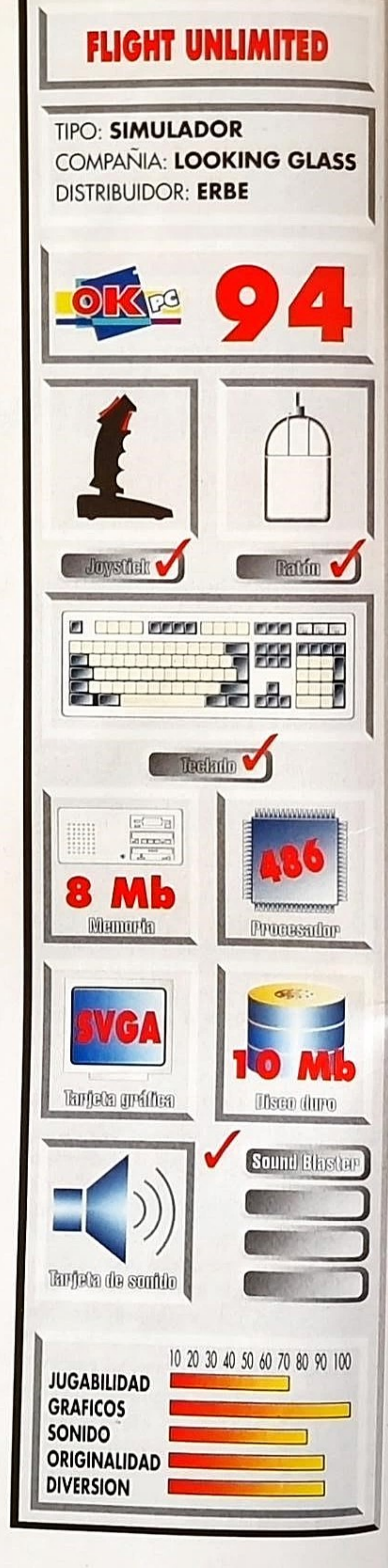
ANTONIO GREPPI

AVIONES

Cinco son los modelos de aeroplanos que podemos controlar en este extraordinario simulador de vuelo: Extra 300S, Bellanca Decathlon, Sukhoï SU-31, Pitts Special S-2B, y el planeador, Grob 103A.

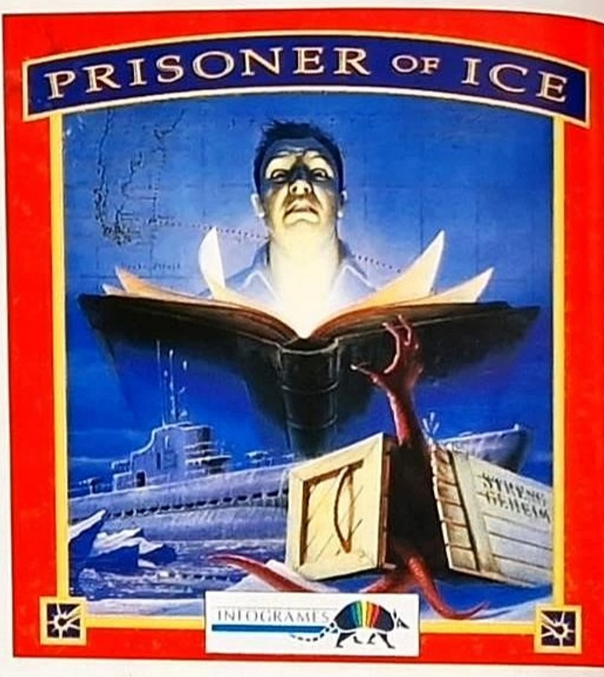







LA PRIMERA PELICULA INTERACTIVA PARA TU PC.
WING COMMANDER III
Heart of the Tiger
SIMULADOR
Adrenalina, romances, humor, peligro: Wing Commander III tiene todo esto y mucho más. Esta continuación del juego amplía las turbulentas crónicas de la guerra entre terrícolas y kilrathi. La escena final tiene lugar en uno de los mundos (la Tierra o Kilrah). Pero solamente tú puedes escribir el final...
Entre los actores figuran Mark Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm McDowell, Tom Wilson, Jason Bernard y Ginger Allen.
Interactúa con los personajes para controlar el argumento, las conversaciones y los finales.
Banda sonora digital de 16 bits, además de soporte MIDI general y voces digitalizadas para los combates espaciales.
Vista de carlinga invisible, sistema de navegación tridimensional, tecnología stealth, misiones rápidas y mucho más.
Pilota cinco cazas de combate distintos con un armamento totalmente configurable.
Juega directamente desde el CD más de tres horas de vídeo de acción en directo, además de docenas de horas de juego.
DISONIBLE EN PC CD-ROM.
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
ORIGIN®
We create worlds™
ELECTRONIC ARTS®
© 1994 ORIGIN Systems, Inc. Heart of the Tiger y Origin Interactive Movie son marcas registradas de ORIGIN System, Inc. Origin, We Create Worlds y Wing Commander son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts. Pentium es una marca registrada de Intel Corporation
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

Prisioner of Ice



Enero de 1937. La Antártida. Vísperas de la II Guerra Mundial. Una potencia enemiga descubre la amenaza bajo los hielos perpetuos. Un cúmulo de seres casi congelados, pero con sus constantes vitales latiendo, se encuentran inactivos, sepultados bajo hielos milenarios, agua sólida intacta desde antes que el hombre apareciese sobre la Tierra. Estos seres intentan expandirse a través del mundo y sus intenciones sólo caben en las mentes más perversas. Ellos serán los encargados de preparar la llegada...

¡RESUCITANDO A LA MUERTE!





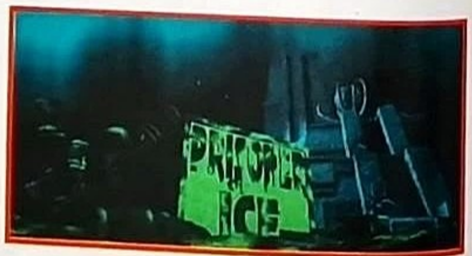


Este articulo va dirigido principalmente a hacer las delicias de aquellos que quedaron prendados de Shadow of the Comet. Prácticamente se trata de la continuación del increible y fascinante mito de Cthulhu. Para los que aún no han tenido noticia de uno ni de otro juego, debo decir que la historia se inicia en la Antártida, que es donde se encuentran unas misteriosas cajas de madera, se producen unas repentinas desparіciones y al poco tiempo nos vamos enterando de la existencia de los primeros seres congelados, seres que nos llevarán a través de distintos lugares dispersos por el globo terrestre.

El juego consiste en detener a los prisioneros de los hielos antes de que se extiendan por todo el planeta. Si esto no fuese posible, los Grandes Antiguos conseguirían apoderarse de la Tierra y llegar a esclavizarla, concediendo a sus secuaces el poder de la Inmortalidad.







TODO EMPEZO...

Hace mucho, mucho tiempo, bajo el reinado de Xiclitchli. El sagrado disco solar, la furia de los dioses, los mensajeros de las Tinieblas viajando a través del espacio quizá ocultos tras los acontecimientos de la aparición del cometa Halley. Su dispersión por el planeta obedece a razones tácticas puesto que son como avanzadillas de lo que ha de venir...

El argumento de Prisoner of Ice es consecuencia previsible de las investigaciones del astrónomo y periodista John T. Parker en el conocido juego Shadow of the Comet. Hermano mayor de éste último, la creación que nos ocupa merece una calificación de verdadera obra de arte. Aunque la trama puede traer reminiscencias de su "primera parte", no tiene nada que ver en cuanto a la calidad con que están ejecutados los gráficos, la maravillosa banda sonora y las demás prestaciones que vienen incluídas en el CD-ROM. Podríamos hablar aquí de un verdadero trabajo realizado a conciencia, dotado de un perfeccionismo raramente superable. Con un guión basado en la obra de H. P. Lovecraft, SVGA, una infografía que utiliza dos grupos de animaciones distintos -a veces hay dos versiones independientes: una para 640/480 y otra para 320/200-, sus efectos digitales de vídeo y los sonoros y unos gráficos verdaderamente fuera de serie, Prisoner of Ice amenaza con ponerse a la cabeza de los juegos más vendidos con vistas al ya inminente verano de 1995. Por incluir, el CD viene con el programa S.I.A.M. de comunicaciones, supuestamente creado para realizar acciones tales como la de contactar con sus creadores mediante un módem, etc.

Esta mezcla de terror galáctico, Indiana Jones y La Cosa; sazonada de libros antiguos y antiquísimas y extensas bibliotecas, calendarios aztecas, calendarios prehistóricos de dólmenes y menhires, dictadores neonazis, el "Necronomicón", sus-













TAN DIVERTIDO COMO UN COMIC

Una extensión del juego, para los que no os conforméis con tan poco, viene incluída en la DEMO BD del CD-ROM. Conoceréis que existen cómics sobre la materia y probablemente sean casi exactos al juego, lo que os puede ayudar bastante a la hora de resolver enigmas.



SI CTHULHU LEVANTARA LA CABEZA

Naturalmente, el monstruo es peligroso, pero en esta versión, aparece con una rara inteligencia que hace de algunas escenas el balcón desde donde saltar a la desesperación. Por lo menos, una vez volando en el vacío, no podrás pensar en muchas cosas más que en el mismo salto...



tos de muerte y verdaderos enigmas por resolver, encierra dentro de sí una enorme cantera de posibilidades que puedes aprovechar. No se trata de una vulgaridad para pasar el rato cuando no tengas nada mejor que hacer. Todo el juego, absolutamente todo, está limado y perfilado, siendo ya una verdadera delicia contemplarlo sin necesidad de jugar.

EN EL OJO DEL HURACAN

En esta aventura gráfica, que a veces comporta pequeñas luchas casi imposibles de salvar o enigmas cuya complejidad te desborda momentáneamente, tu misión -eres un viajero en el tiempo- será eliminar a los alienígenas para poder conservar tu futuro en mejor estado del que se encontraba antes de venir al pasado. Para llevar a cabo tu misión, cuentas con diversas herramientas que se encuentran diseminadas a lo largo de las distintas pantallas. El juego se maneja fácilmente con el ratón del ordenador, dado que no tienes que cambiar el cursor para realizar las distintas actividades que puedan surgirte tales como coger algo, hablar, mover, etc.

Por otra parte, no cabe lugar alguno para el aburrimiento, ya que las distintas acciones a través de las que se desarrolla la trama del juego discurren en sitios tan dispares como el interior de un submarino, dentro de un museo, en una factoría, etc. y en lugares distantes que van desde la Antártida, hasta Buenos Aires, pasando por la base Edwards o la de Schlossadler, entre otros.

Hay una anécdota sobre Shadow of the Comet relacionada también con Prisioner of Ice que me gustaría comentar. Como todos sabéis, puesto que seguís las publicaciones de OK PC con asiduidad, en el número 14 se publicó el Tricks & Tracks de Shadow of the Comet. Fue mi compañero Jesús Hervás quien redactó el artículo, llegando a decir al final del mismo: " No está muerto lo que yace eternamente". Espero que no sea así y nada vuelva a surgir de las profundidades.

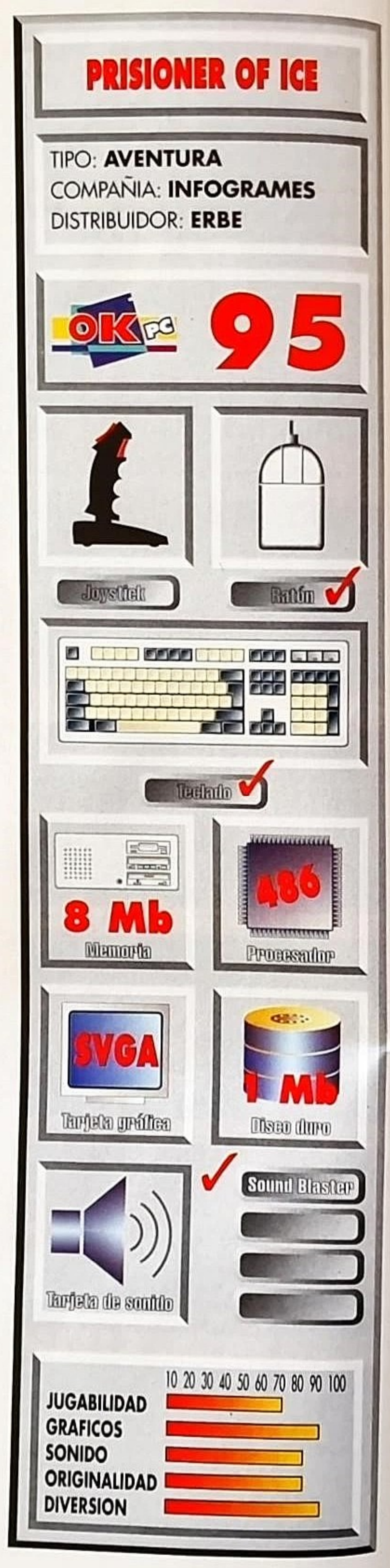
"Mi agitado corazón no podría resistirlo una vez más..." También yo deseo que en atención a tu corazón, hayas hecho ejercicio durante este tiempo y hayas cuidado tu dieta, porque no sólo vuelven a surgir de las profundidades, sino que lo hacen con mucha más fuerza en una aventura que supera con creces la anterior.

Con el avance de la ciencia y los progresos en la tecnología, esperemos que, tras dejar pasar un tiempo prudencial, el equipo de infogrames se lance a la increíble aventura de descubrirnos una tercera parte que supere con creces a la segunda. He jugado con Prisoner of Ice y lo recomiendo encarecidamente a aquellos que estén deseando adquirir su pasatiempo favorito para las próximas vacaciones.

Y con este buen ánimo, y el agradable sabor de boca que dejan las cosas bien hechas, os deseo la mejor de las suerte para todos aquellos que decidáis combatir esta invasión.

José Villalba Medina.







¡ PROMOCION MEGA - PACK !



60 CD-ROMs por 18.900 pts.

VERSIONES ORIGINALES COMPLETAS



Mad Dog McCree

Una de las maquinas recreativas mas conocidas del mundo convertida en un juego interactivo con imagenes reales. Lo más cercano a la realidad virtual.

F-15 Strike Eagle III

El primer caza de America regresa en un nuevo combate aéreo. Incorpora video y simulación animada de escenarios. Entra en acción en Corea, El Golfo Pérsico...

INCA II

Nueva video-aventura, mística misión en la época de esplendor Inca, en la que podrás ir descubriendo misterios de su avanzada cultura. Secuencias en 3-D, animaciones interactivas...

Indiana Jones Fate of Atlantis

Los agentes nazis estan a punto de conseguir un arma más destructiva y poderosa que la bomba atómica. Indy tendrá que viajar en submarino, volar en globo, escapar de persecuciones motorizadas y un sinfín de cosas más.

Rail Road TYCOON

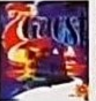
La Era dorada de los ferrocarriles. Crea tus propias maquetas y recorridos, maneja y dirige los trenes y compite con rivales históricos.

Dracula Unleashed

Entra en el terror tridimensional de la mano de Dracula. Revive todo el terror y el pavor del viaje realizado por Harker al castillo de Dracula en Transilvania.

Microcosm Arcade

Una sonda avanza al cerebro para cumplir su plan diabólico, la posesión total.

The 7 Guest

El primer juego de realidad virtual en primera persona. El protagonista es el usuario, que recorre las habitaciones de una misteriosa mansión. 3-D, apariciones fantasmales de video real, excelente sonido, etc.

Day of the Tentacle

El tentáculo mutante del Dr. Fred quiere apoderarse del mundo y solo tu puedes detenerlo. Viaja a través del tiempo con tres estrafalarios personajes en esta loca aventura gráfica.

Alone in the Dark 2

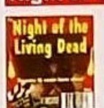
Jack el tuerto, como cada 100 años tiene que hacer su ritual vudú para mantener la inmortalidad, secuestra una niña para sacrificarla. Edward Carby tendrá que enfrentarse a los amigos de Jack.

Loom

Extraños poderes han llevado al Gremio al olvido y los jóvenes que quedan tienen que desvelar el misterio.

Dune

Basado en la novela de Frank Herbert. Ahora una aventura interactiva.

Night of Living Dead

Viaje durante 96 minutos en el mayor de los horrores clásicos.

Corridor 7

Científicos de USA vuelven de Marte en el año 2021. Han encontrado pruebas de una visita del más allá.

Sim City 2000

El paso lógico de Sim City, construye la ciudad del 2000 a tu gusto, calles, trenes, hospitales, etc. y estate preparado para terremotos, incendios, etc. Y ahora puedes viajar por ella.

Dagger of Amon Ra

¿Quién se esconde detrás del secreto? Descubre la verdad antes de que te descubra el asesino.

Lost in Time

Un galeón para por lugares extraños. Misterios en una isla tropical con sus personajes. Descubra los enigmas de una insólita historia.

Best of Microprose

Los mejores títulos de Microprose en un CD. Pirates, Command H.Q., Rex Nebular...

Advantage Tennis

Haz vibrar a tu público con tus golpes más audaces y llega a ser el número 1. Enfréntate a los mejores tenistas del mundo en los torneos más prestigiosos.

Aircraft Encyclopedia

Todo lo que quieras saber sobre aeronáutica. Fotos, sonidos, animaciones y videos de todos los modelos e instalaciones aeronáuticas.

Grolier Encyclopedia

La Enciclopedia ideal para consultas de todo tipo. Ideal para estudiantes, profesores y profesionales de todo tipo. Fácil manejo y múltiples formas de búsqueda de datos.

Bussiness Assistant

Utilidades, software y datos imprescindibles para hombres de negocios, asesores e incluso para finanzas del hogar.

20th Science & Tec.

Revive los mejores momentos del siglo. Alunize con los astronautas del Apolo, acuda Woodstock. El mayor archivo histórico en CD. Especial Ciencia y Tecnología.

20th Century People

Revive los mejores momentos del siglo. Alunize con los astronautas del Apolo, acuda Woodstock, vea el juramento de Kennedy. El mayor archivo histórico en CD. Especial Personajes.

20th Century Sports

Revive los mejores momentos del siglo. Alunize con los astronautas del Apolo, acuda Woodstock, vea el juramento de Kennedy. El mayor archivo histórico en CD. Especial Eventos Deportivos.

Time Table History

Diseñado para que lo disfrute toda la familia, te introduce de una manera sin precedentes en el aprendizaje del hombre en la ciencia y la tecnología. Mas de 6.300 historias, mapas, sonidos y mucho más.

Publisher Platinum

Gran colección de los mejores Cliparts, fuentes y otras herramientas de maquetación compatible Windows. Imprescindible para cualquier profesional que se precie.

Family Doctor

El referente médico fácil de usar y de entender. Escrito con un estilo agradable y sencillo. Contiene ilustraciones a todo color, texto, sonido, animación y video para responder a todas las preguntas.

Game Galore

Aventura, casino, educación, juegos de texto. Perfecta combinación de juegos divertidos y educativos.

Mother of All ClipArts

Más de 20.000 Cliparts. Lo mejor en el formato PCX. Esta es la colección más extensa de Cliparts que jamás se ha visto en un solo disco.

Encyclopedia of Sound

Producido por The Music Factory. Contiene 250 ficheros de sonido, incluyendo efectos de sonido, voces, clips musicales y una extensa variedad de aplicaciones.

Last Dinosaur Egg

Viaja a través de las Eras Triasic, Jurasic y Cretaceous a paises extraños donde viven criaturas peligrosas. Salva al dinosaurio.

Undersea Adventure

7 aventuras de los secretos del mar. Viaje en submarino, baje a los cañones más profundos de nuestra Tierra.

Leisure Suit Larry 7

El Play boy Larry, en busca de más aventuras con mujeres.

Companions of Xanth

Explora el mundo mágico de Piers Anthony, un mundo lleno de magia y milagros, relacionate con los Elfos, Demonios y Dragones.

Seawolf

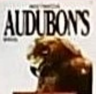
Hay que destruir la Flota Naval Soviética se dirige a Cuba, tu misión es interceptarla y destruirla.

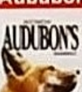
Jurassic Park

La famosísima película de Steven Spielberg ahora en tu ordenador. Con este juego en CD-ROM el protagonista eres tu.

Microsoft Encarta 94

Enciende tu curiosidad, alimenta tu imaginación, abre una puerta hacia lo asombroso y ponte en camino de la apasionante aventura del conocimiento que nunca se acabará.

Aububon's Birds

John James Audubon fue el más grande naturista americano y sin duda el pionero de los pintores de pájaros. Con más de 500 litografías a color y sonidos reales.

Aububon's Mammals

Otra colección premiadísima del mejor naturalista del mundo, Audubon recopiló detallada información de cada mamífero. Es la perfecta referencia para los amantes de los animales.

Our Solar System

Recorre el Sistema Solar y accederás a todas las maravillas que existen en el firmamento. Fotografías e información de la NASA y mucho más.

Space & Tecnology

1080 imágenes del espacio. Imágenes insólitas del espacio, planetas y estrellas.

Space Shuttle

Tus sueños se harán realidad al convertirte en uno de los astronautas. Pero antes tendrás que pasar por el programa de entrenamiento de la NASA. Máximo realismo.

Hidden Obsession

Cuando el sexo es incontrolable solo tiene una solución. ¿Cual?. En este CD XXX se lo mostrarán.

Catwoman

Selena Steele es la "gatita" más espectacular que puedas imaginar. Te espera en el tejado.

American Girls

Más de 200 fotografías del prestigioso J. Stephen Hicks, de las más preciosas mujeres americanas.

Sakura

El arte oriental tiene muchos caminos. Este es uno de ellos. Preciosas mujeres con ese enfoque enigmático.

For Women Only

Solo para ellas. Más de 1.000 escenas románticas y apasionadas. Fotografías de hombres de gran calidad y arte.

Man Enough

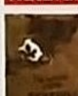
Uno de los mejores juegos interactivos del momento. Intente seducir a estas señoritas, pero tendrá que trabajar.

Deep Throat Girls

¡Cuidado! Este CD XXX, le puede llevar al colapso. "Inocentes" señoritas se enfrentan a hombres dispuestos a llegar a límites insólitos.

Deep Tush

¡Estrictamente prohibido a menores de 18 años! 13 historias calientes interactivas, con tentadoras e irresistibles chicas. La de portada te invita a "adentrarte" en su sugerente y maravilloso mundo "interior".

Natural Textures

150 texturas de 24 bits en formato TIF, agrupadas por temas, piedras, madera, agua, etc. Creadas para poder juntarse y crear superficies de cualquier dimensión.

QRZ Ham Radio

Contiene listados completos de radioaficionados americanos, clubs, etc. Gran cantidad de programas Ham Radio. Imprescindible.

Super Office

Todo lo que puede ser útil para su trabajo. Una recopilación de aplicaciones para el mundo de los negocios y el trabajo. Programas para mejorar la productividad, etc.

Design

Colección de programas para CAD, diseño, gráficos y rendering en 3D en los formatos más comunes. Con menus y ventanas de ayuda de facilísima gestión.

Rise of the Robots

Te sitúas en un mundo futuro, absolutamente industrializado, en el que avanzadas tecnologías han sido desarrolladas hasta el límite y finalmente han tomado el control.

Home Design

Diseña la casa de tus sueños, mírala desde cualquier perspectiva, entra en ella y muévete por su interior, porque ¡es real!. Potentes herramientas con tremenda facilidad de uso.

Life Animals

Completa enciclopedia de la naturaleza en forma de trilogía temática. De altísima calidad y con mucho la de mayor rigor científico.

Life Organic Diversity

Completa enciclopedia de la naturaleza en forma de trilogía temática. De altísima calidad y con mucho la de mayor rigor científico.

Life Animals Backbones

Completa enciclopedia de la naturaleza en forma de trilogía temática. De altísima calidad y con mucho la de mayor rigor científico.

1.- No tenemos catálogo de CD-ROMs, cada trimestre ofreceremos una oferta en forma de diversos packs, además de una revista con títulos musicales, videos, etc.. En esta ocasión como promoción de lanzamiento se presenta un único Mega-Pack a precio de coste, solo válido durante este mes.
2.- Por motivos de espacio los 60 CD-ROMs se entregarán juntos en un archivador - clasificador de regalo, cada uno con su manual. Los títulos en inglés se acompañan de instrucciones en castellano.
3.- Garantía de devolución, 60 días de prueba. Abono del importe, excepto gastos de envío y 1.000 pts. en concepto de manipulación.
4.- Stock limitado, se servirán por riguroso orden de pedido. Los pedidos que no se puedan atender, quedarán en espera hasta la importación de nuevas existencias, en este caso se le notificará por carta.
5.- Por favor, espere de 1 a 2 semanas para recibir su pedido, gracias.
6.- El precio total del Mega-Pack es de 18.900 + IVA + 700 envío = 22.624 pts.
7.- Esta oferta promocional va dirigida unicamente a usuario final. Solo se atenderá un pedido por domicilio.
NOTA: Si tarda en realizar su pedido y tiene previsto ir de vacaciones, indique la fecha en que las inicia y la dirección del lugar de veraneo.

Recorte, fotocopie o copie este cupón.

Enviar a CHECKPOINT C/ San Crispín, nº 127, Bajos B 08222 Terrassa (Barcelona)
Deseo me envíen ContraReembolso el Mega-Pack al precio de 18.900 pts. + IVA(16%) = 21.924 pts+ 700 pts. de gastos de envío.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
C.P. ________ POBLACION ____________________
EDAD ______ PROFESION/ESTUDIOS ____________________
Tel:(____) ________ DNI/CIF/NIF ____________________
Si va de vacaciones:
FECHA INICIO ____________ FECHA RETORNO ____________
DIRECCION_VACACIONES ____________________
C.P. ________ POBLACION_VACACIONES ____________________

Are You Afraid of the Dark?

CUENTOS DE ACAMPADA

Todo comienza una noche de verano, de ésas en las que hasta las nubes se han ido a dormir, y solamente queda el cielo estrellado y una luna llena resplandeciente. Un grupo de amigos se ha escapado de la tensión diaria y ha decidido irse de acampada. A la medianoche, las historias de terror comienzan.



Uno a uno se van turnando en esta macabra pero a la vez divertida experiencia que es la de relatar una historia de terror y declarar vencedor a quien más ponga los pelos de punta a los demás. Le toca el turno a Harry, conocido por su gran imaginación, y aprovechando el libro que recientemente se había leído, acerca de la vida de Orpheo, el mago, se inventa un cuento al que titula *La leyenda de la maldición de Orpheo.*

Así comienza la aventura de los dos protagonistas del cuento, a los que tú encarnas.

EL MUSEO DE LOS HORRORES

Dos hermanos llevan rondando desde hace semanas un tenebroso edificio, que antes de la Segunda Guerra Mundial era empleado como teatro y museo de cera, y que después, y tras sufrir el impacto











Magician cited by Mayor

Hands him giant key

Monkey boy found in Ohio

He's hairy

Man bites Dog



de una bomba, pasó a convertirse en otra triste construcción sin vida. El dueño era ni más ni menos que Orpheo, el mago y showman, que dejó de actuar para el público tras el desastre que ocurrió en una de sus actuaciones, en la que hizo desaparecer a su hija, sin poder volver a recuperarla.

Una de esas noches en las que uno se siente más valiente que de costumbre, los dos hermanos deciden adentrarse en los peligrosos dominios de Orpheo sin previa invitación y es entonces cuando comienzan los problemas.

Al ver que las entradas principales han sido clausuradas, deciden adentrarse por el callejón adyacente al teatro. Y, tras varios intentos fallidos de forzar la puerta trasera, ésta se abre sin ninguna ayuda y lenta, pero llamativamente, gracias al chirriar de las bisagras oxidadas que la sujetan.

El paso estaba libre, solamente el miedo y la angustia agarran por los brazos a los dos pequeños hermanos, pero venciendo el temor se adentran en el edificio para descubrir una horrible visión. Una mujer que se les acerca levitando es decapitada y, detrás de ella, la siniestra figura de Orpheo aparece entre juegos de humo y luces. Una trampilla se abre bajo los pies de la muchacha, y cae a una serie de alcantarillas fétidas, de donde tendrá que salir ilesa si quiere reunirse de nuevo con su hermano.











¿PELICULA O JUEGO?

Este es más o menos el argumento que esconde en su interior *Are you Afraid of the Dark?*, un juego en el que tendrás que ayudar a los dos protagonistas a sobrevivir en el palacio de Orpheo, entre figuras de cera y trucos de magia, resolviendo enigmas, abriendo puertas ocultas y recogiendo todos los objetos posibles que puedan hacerles falta. Como enemigo principal va a estar Orpheo con su magia, pero también nos encontraremos a la hija mayor del mismo y a todas las figuras de cera a las que les ha sido impresa una cierta cantidad de magia que les concede vida propia.

Pero por supuesto, no todo van a ser penalidades para los dos hermanitos. La hija pequeña de Orpheo, la que desapareció durante el último truco en público del mago, les va a ayudar a salir con vida de tan inhóspito lugar.

Seguramente, más de uno estará pensando que este argumento sería digno de una película o serie y no andáis descaminados, pues *Are you Afraid of the*



UN GRUPO DE ACAMPADA

Estos son los muchachos que se dedican a relatar historias y cuentos terroríficos, unos ciertos y otros no, para lograr ponerle los pelos de punta y así declararse el cuenta-cuentos de esa noche. Hoy te toca a ti relatarla. Esperamos que te salga bien.

Dark? es una serie norteamericana, de gran éxito, por cierto.

GRAFICOS INSUPERABLES

Solamente hace falta una palabra para definir los gráficos del programa que ahora nos ocupa, y es sobervios.

Realizados en SVGA, y a un nivel de calidad de digitalización increíble, hacen de este producto una pequeña joya del software lúdico en cuestión gráfica. Aunque el juego en sí es algo sencillo a la hora de manejarlo, los muchos recovecos y enigmas hacen que, si disponemos de este programa, tengamos aventura para rato.

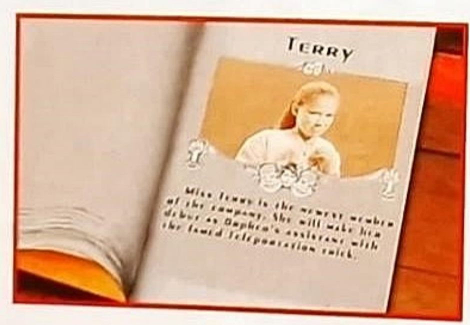
Are you Afraid of the Dark? nos va a dar muchas horas de diversión horrorífica, pues hasta algún que otro momento de tensión nos sienta a todos de maravilla.

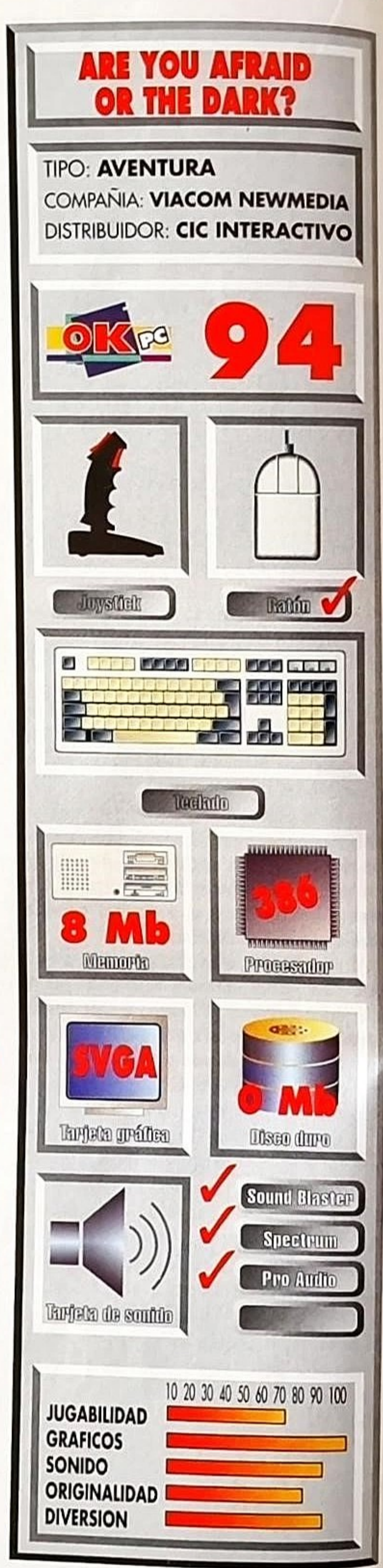
CARLOS F. MATEOS









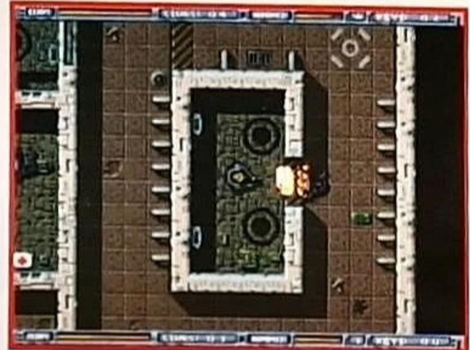


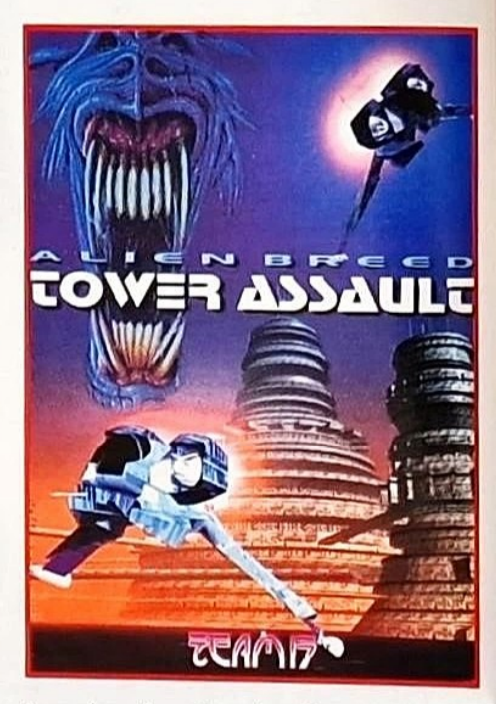
Tower Assault

UNOS VORACES ALIENIGENAS

En la galaxia Alfa-Centauro, está ocurriendo algo terrible. Una nueva raza alienígena, tan inteligente como voraz ha formado una peligrosa colonia en uno de los reductos militares del planeta Azarin 2E. Tú formas parte de un experimentado escuadrón de asalto y vas a tener que rescatar a los supervivientes.







Tower Assault es la continuación de *Alien Breed*, un divertido arcade en el que controlabas a un marine que debía acabar a base de balazos con unos feroces alienígenas, mientras avanzabas por los estrechos corredores de una enorme nave estelar de carga.

Mucho tiempo ha pasado desde aquella aventura, tiempo en el que una época de tranquilidad y expansionamiento por la galaxia más cercana a la nuestra comenzó y en ella los humanos construyeron numerosas bases militares y colonias en planetas inhóspitos y, hasta ahora, inexplorados. Uno de ellos, Azarin 2E, fue el lugar de aposentamiento de una de las bases militares y civiles más grandes que hasta ahora se habían construído. Dividida en cinco torres independientes, miles de personas se repartían todas las labores que allí se podían desempeñar. Desde militares, hasta ingenieros o biólogos, todos tenían una plaza libre que ocupar.





Y COMENZO LA INVASION

Todo estaba tranquilo, hasta que un día comenzaron a aparecer unas pequeñas cucarachas de color verde en toda la colonia. Al principio se creía que era una pequeña plaga que podría ser eliminada con las brigadas de limpieza, pero nadie se figuraba hasta dónde podía llegar el problema.





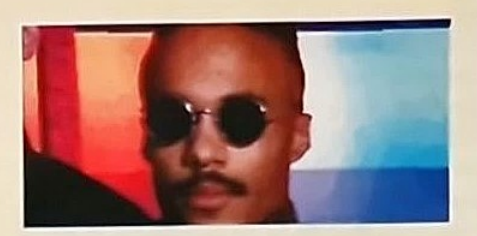
INTRODUCCION DE PELICULA





Estas son algunas de las escenas más impactantes de la introducción. Como podéis apreciar son realmente espeluznantes a todos los niveles, pero desde aquí os recomendamos que la veáis en vivo y en directo, pues solamente así podréis sentir la verdadera tensión que ofrece en vuestras carnes.



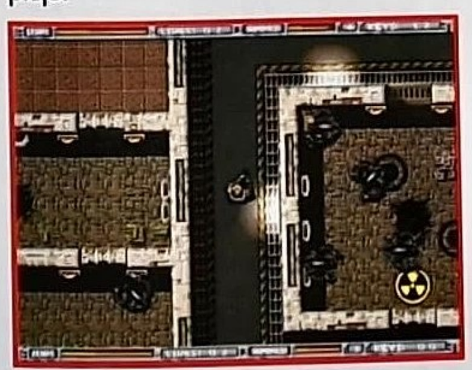


Un día, en el que todo parecía que iba de maravilla, estalló la conmoción. Un guarda de seguridad encontró al primer grupo de desinsectación que fue enviado a la torre cuarta completamente descuartizado y, sobre el comandante de éstos, una abominable criatura comiéndose sus entrañas. Solamente tuvo tiempo para mandar un escueto mensaje desesperado a las fuerzas especiales antialienígenas. A partir de ahí, no se sabe nada más.

Tú formas parte del escuadrón más diestro en este tipo de misiones. Tu objetivo era introducirte con todo el grupo en la colonia y acabar con la plaga, mientras rescatabas supervivientes.

Todos sabían que las defensas exteriores de la base seguían activas, pero había que infiltrarse allí a toda costa.

La elección era clara, adentrarse en las aeronaves de asalto, para más adelante continuar a pie hasta el interior del complejo.



Todos creían que iba a ser una misión más, pero pronto cambiaron de opinión, al ver como a medida que las distacias se hacían más y más cortas las bajas eran cada vez mayores.

Atención a la "intro" espectacular

Solamente quedábais el comandante y tú, y ya no os quedaba más que aterrizar, pero un desgraciado movimiento de la nave de tu compañero activó una mina que le hizo volar en pedazos.

El grupo había quedado reducido a una persona, tú, y debías escapar o seguir adelante. La decisión es tuya.

TREPIDANTE ARCADE

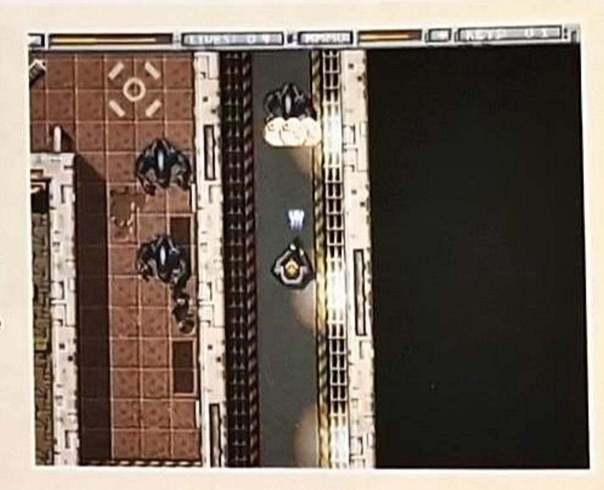
Tower Assault sigue fielmente los pasos de su predecesor, pero eso sí, con una serie de mejoras que vale la pena resaltar.

La primera de todas, y que sin duda es la que más salta a la vista, es la introducción, que más que eso, puede ser considerada como una pequeña gran película que de seguro os dejará tan boquiabiertos como nos dejó a nosotros.



UN PASO ATRAS

Otra novedad que ofrece Tower Assault con respecto de su antecesor es la posibilidad que tiene el personaje de moverse hacia atrás mientras dispara, lo que le da una mayor posibilidad a la hora de enfrentarse a los alienígenas.



Otro de los puntos innovadores de esta segunda parte del *Alien Breed* es el impresionante número de niveles diferentes, muy superior a los de la primera entrega. Más de cincuenta fases distintas en la versión de disquetes, que son ampliadas en diecisiete más en la versión de CD-ROM.

Acaba con los voraces alienígenas

La perspectiva bajo la que vamos a controlar la acción del juego es en todo momento cenital, lo que, no sólo permite una mayor visión de juego, sino también un mayor grado de realismo, gracias a la perfecta realización de los escenarios.

El movimiento por la base será completamente libre, no teniendo que ser necesario, aunque si conveniente, limpiar una torre para comenzar con la siguiente.

Pero no todo iban a ser desgracias, ya que, gracias a una serie de computadoras Internet, repartidas por todo el complejo puedes tener la oportunidad de comprar armamento, protección y llaves electrónicas que te permitirán durar más en esta peligrosa zona.

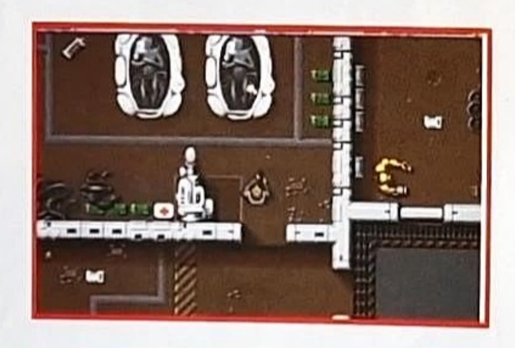
DIVERSION A RAUDALES

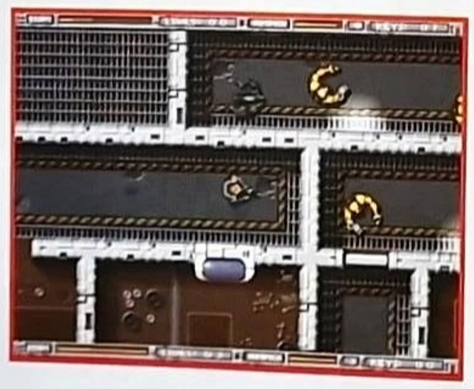
Esto es lo que nos va a ofrecer *Tower Assault*, además de una sorprendente calidad gráfica que os dejará tan sorprendidos como nos dejó a nosotros.

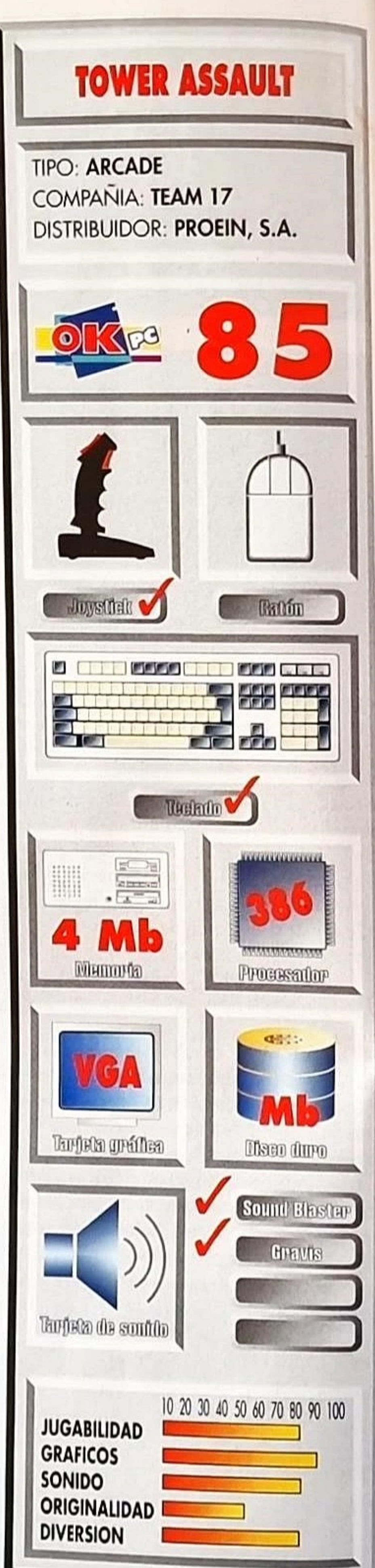
Gracias a este producto, vais a descubrir cómo no es necesario realizar un juego bajo visión subjetiva para conseguir una sensación de angustia y claustrofobia real como la vida misma.

Tower Assault, o *Alien Breed 2*, como prefiráis, está especialmente recomendado para los amantes de los arcades trepidantes y para todos aquellos que se lo pasaron "pipa" viendo la saga cinematográfica Alien.

CARLOS F. MATEOS

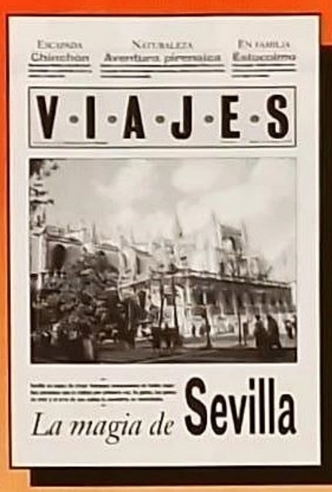


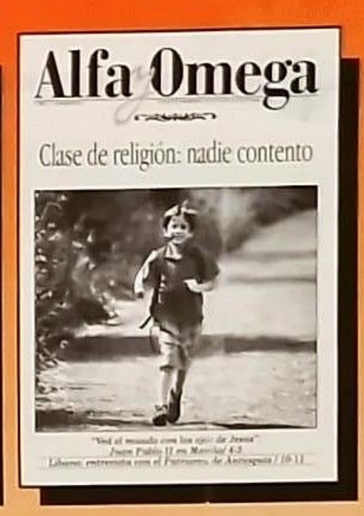












TODOS LOS DÍAS

El suplemento DEPORTES ofrece la más completa información deportiva general y la mejor información del deporte madrileño

VIERNES

Las pruebas, las competiciones, los precios... todo el mundo del motor, conducido por Emilio de Villota en el suplemento MOTOR

SÁBADO

Los mejores reportajes, las noticias, las últimas ofertas... Todas las pistas que debe conocer sobre viajes, hoteles, restaurantes, etc. lo encontrará en nuestro suplemento VIAJES

DOMINGO

ALFA Y OMEGA es un suplemento de Religión, realizado en colaboración con el Secretariado Diocesano de Medios de Comunicación Social de la Archidiócesis de Madrid.

LA INFORMACIÓN de Madrid

AÑO II – Nº 384 –Miércoles, 29 de marzo de 1995 – 110 pesetas

Marruecos quiere reducir la *pesca* española en sus aguas

Cincuenta mil empleos que viven de esos caladeros, en peligro

Pujol condicionó su apoyo a Felipe a que lograse un PSOE estable

■ LA TRANQUILIDAD en el seno del PSOE es la condición que el presidente de la Generalitat, Jordi Pujol, requirió de Felipe González para mantener su apoyo al Gobierno. Esa estabilidad interna de los socialistas pasaba, según Pujol, por que González lograse un pacto con Alfonso Guerra, si-

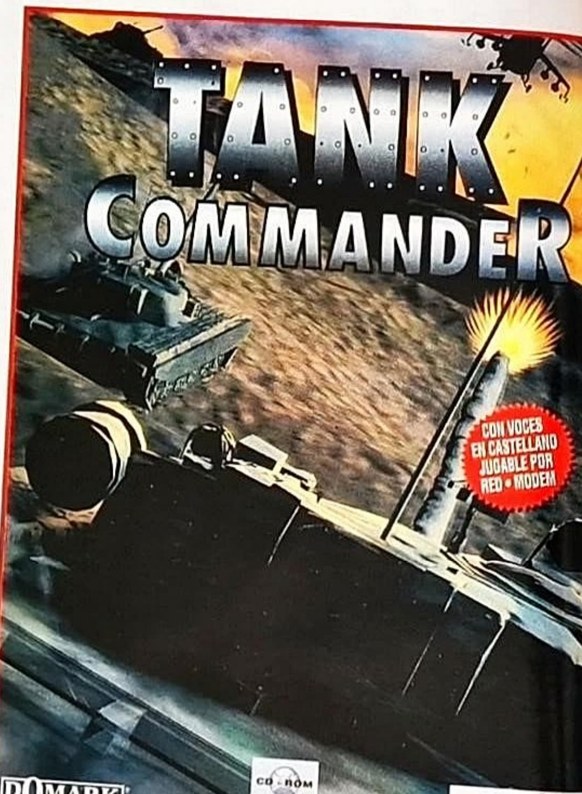
LA INFORMACIÓN de Madrid

¡Más periódico!



Tank Commander

EL COMBATE DECISIVO



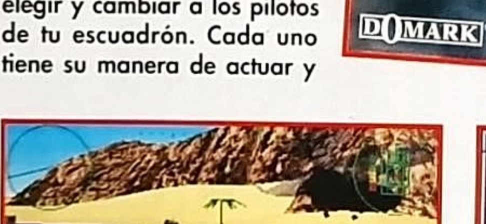
La guerra entre países ha estallado y tú, como uno de los más eficientes y condecorados comandantes, vas a tener que enfrentarte a bordo de tu poderoso tanque a todas las fuerzas enemigas que intentarán detenerte a toda costa.

Tank Commander es un excepcional arcade bélico en el que nos ponemos a los mandos de una de las máquinas más destructoras de combate de tierra de cuantas existen hasta el momento: el Challenger II. Dicho tanque está equipado con armamento y defensas de la última generación, lo que lo convierte en una máquina decisiva en cualquier reyerta.

El juego va a constar de un número determinado de misiones, que a su vez se subdividen en una serie de objetivos, que tendremos que cumplir con éxito si queremos conseguir dos cosas. La primera, ser reconocido por todos como el mejor comandante de escuadrón, y la segunda, y más importante, avanzar en el programa.

Antes de comenzar cada uno de los combates, se te entregará una ficha completa, con todos los detalles, objetivos, ayudas, dificultad de la misión y cualidades del terreno, para que sepas a qué te vas a enfrentar.

Tank Commander también te va a dar la oportunidad de elegir y cambiar a los pilotos de tu escuadrón. Cada uno tiene su manera de actuar y

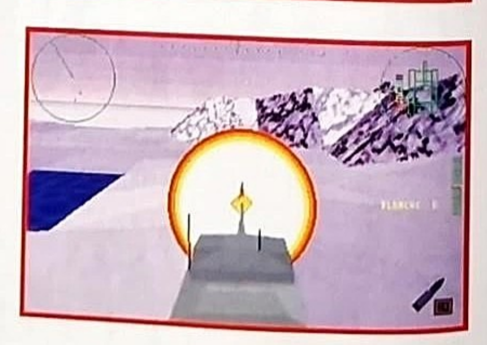


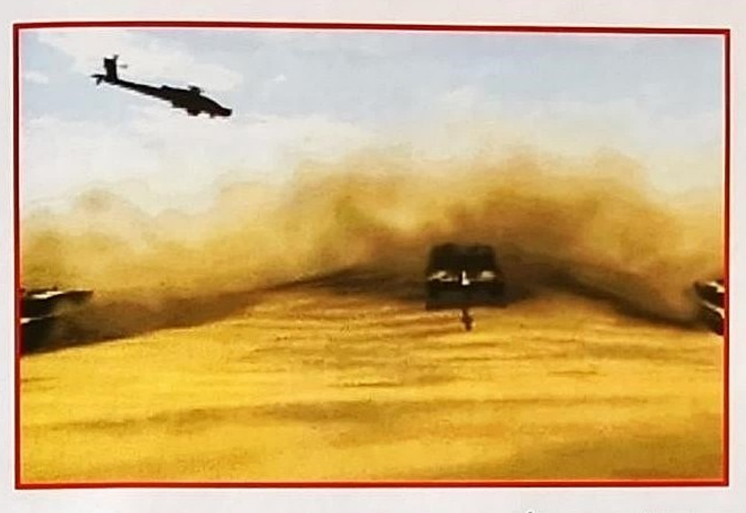




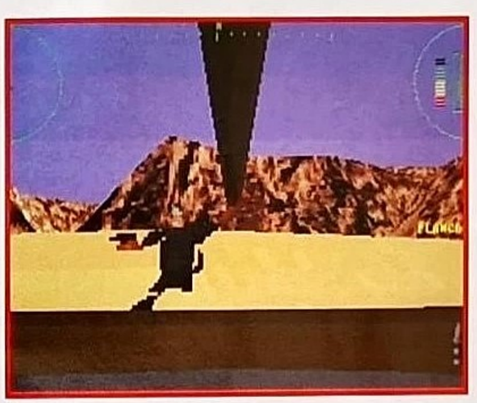


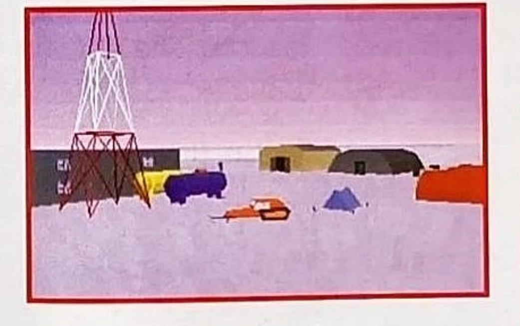
















de comportarse ante situaciones complicadas, así que la elección es tuya.

Puedes elegir cuatro vistas diferentes

¡¡ABRAN FUEGO!!

Tank Commander nos va a permitir disfrutar de la acción bajo cuatro vistas diferentes, lo que nos dará un mayor campo de acción, y así poder actuar con antelación ante los movimientos de nuestros enemigos.

Cada uno de los tanques que controlas en tu escuadrón están equipados con una serie de armamento a cual más destructivo:

1. AMETRALLADORA: De máximo efecto en la infantería, pero prácticamente nula contra vehículos pesados.
2. MISILES: Tu arma principal. Producen un daño medio-bajo en el blindaje de tus enemigos.
3. MISILES ACORAZADOS: Realizan un daño medio-alto. Bien dirigido, puede terminar de un solo impacto con cualquier vehículo o barricada.





CHALLENGER

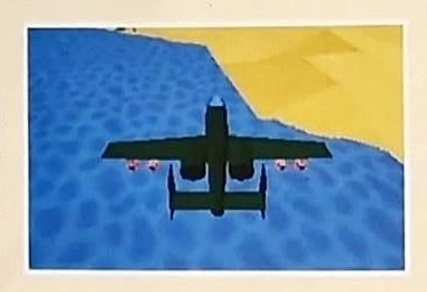


Estas son las características armamentísticas que tiene el tanque que vas a controlar en el juego:

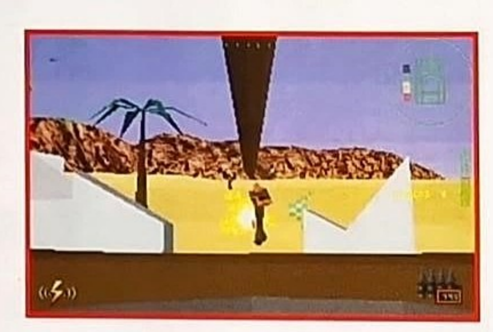
- Sistemas de defensa: ROF Leeds.
- País de origen: Reino Unido.
- Peso: 62 toneladas
- Motor: Rolls Royce 12 cilindros, 4 motores diesel a 2.300 revoluciones.
- Velocidad máxima: 32 km/h.
- Sistema de protección NBC: pensado y diseñado para la guerra nuclear o un ataque químico.
- Sistema infrarrojo: que aporta mayor seguridad en la conducción diurna y nocturna.
- Puesta en servicio: 1983.

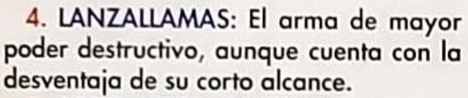
APOYO AEREO

En ciertas misiones contarás con el apoyo aéreo de un poderoso bombardero, que, cuando le des instrucciones, hará una pasada por el terreno en el que estás, dejando caer su mortífera carga. Esta es la opción de ataque más destructiva de todas cuantas tienes, pero, por supuesto, está superlimitado.









4. LANZALLAMAS: El arma de mayor poder destructivo, aunque cuenta con la desventaja de su corto alcance.

5. DESTRUCTOR DE MINAS: Como su nombre indica, limpia la zona de las molestas y peligrosas minas.

6. MISIL LASER: La última tecnología en armamento. Guiado gracias al láser, proporciona una efectividad de acierto del 99,9%.



UN JUEGO SIN FRONTERAS

En cuanto a opciones, *Tank Commander* es uno de los más completos. Cuatro son los tipos de juego entre los que puedes elegir. El primero, y más elemental, es la partida para un solo jugador, que si bien es el menos divertido, no desmerece en absoluto. El segundo te da la oportunidad de jugar vía módem con un compañero, lo que aumenta la diversión, ya que puedes elegir entre realizar una misión cooperando o ir uno contra el otro. El juego por red es otra de las posibilidades y os aseguramos que ésta es la más divertida de todas, ya que te da la oportunidad de que jueguen en un mismo escenario hasta cuatro personas a la vez.

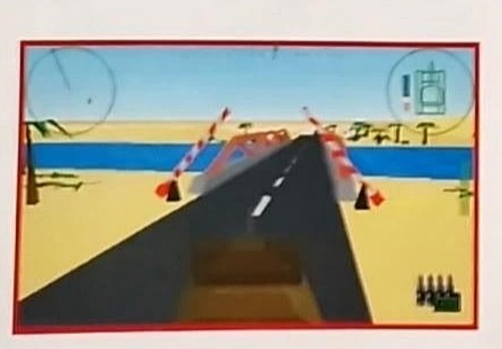
Pero sin duda, la opción más llamativa de todas es la posibilidad de usar el Cybermaxx, el casco de realidad virtual, con el que la sensación ya será total.

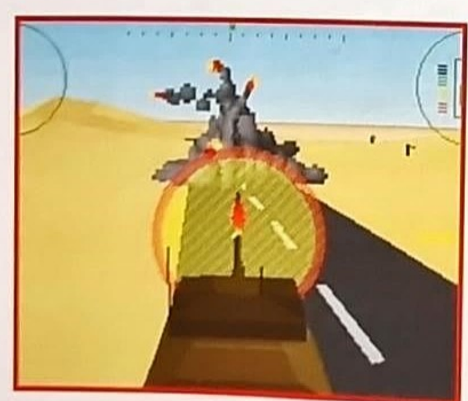
La opción red es la más divertida

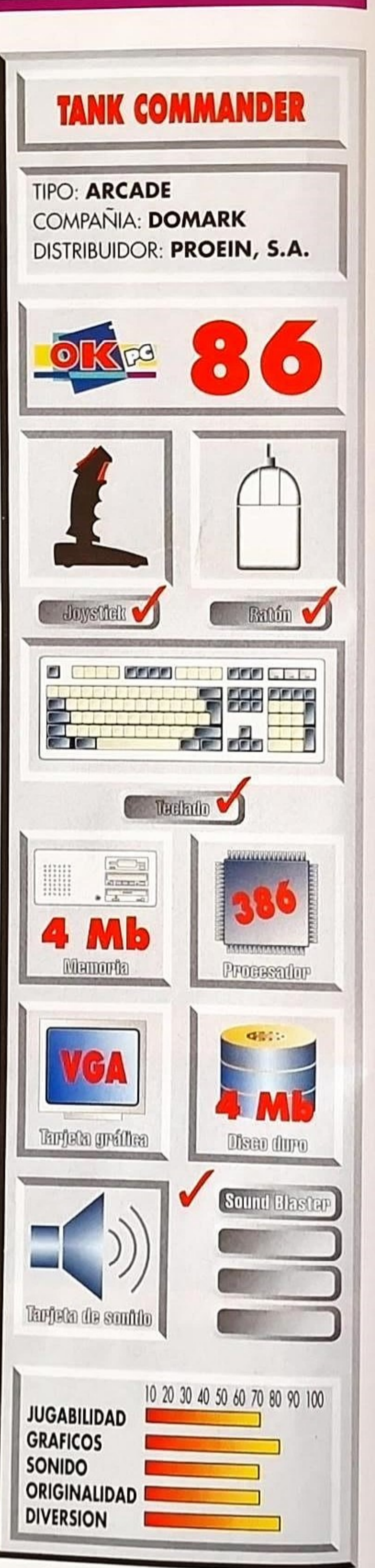
Tank Commander promete ser uno de los mejores y más divertidos arcades bélicos de todos los tiempos.

Si te gustan los tanques y no quieres perder la oportunidad de ponerte a los mandos de uno de los más poderosos, éste es tu juego.

CARLOS F. MATEOS







La revista multimedia más completa

Ya a la venta el número de julio-agosto

CD WARE Multimedia

Nº 10 • 995 PTA.

Philips CD-i

Multimedia en el hogar

Diseñando las aplicaciones del futuro

Programación Multimedia

Maximedia MPEG
Vídeo a pantalla completa

Personal Animator Recorder (PAR)
La solución a la edición digital

Asymetrix 3D F/X
Genere sus propios mundos virtuales

Slipstream 5000
Volando hacia la muerte

Y además:
Asimov: The Ultimate Robot, Megapack 2, Midnight Movie, The Journeyman Project, Jump Raven, Beethoven's 5º, CD-ROM Classics Collection, Corel Wild Cards, Space Odyssey, Stradiwakius, Raytrace Lite, Enciclopedia Temática SoftKey, Animales Peligrosos, Aula CD, Woodruff, Enciclopedia Planeta DeAgostini, CD Speed, Jungle Strike, Foto&Video Tutor, Fingers for Windows, Freddy Pharkas, Club Dead... ¡y mucho más!

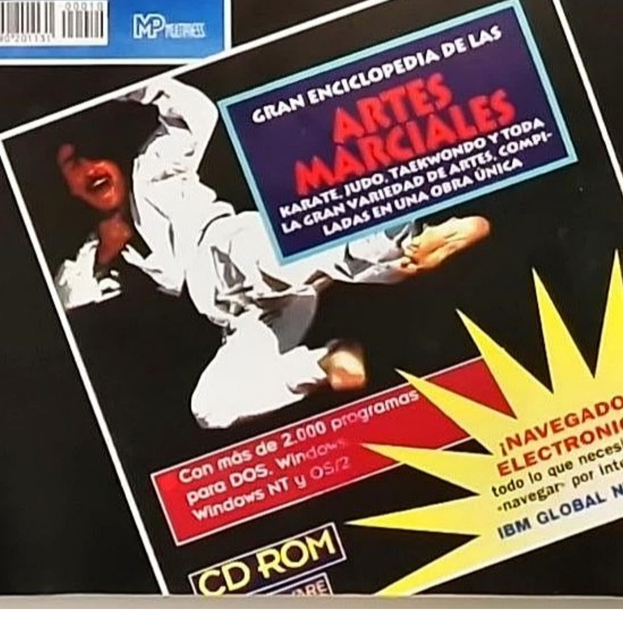
MP MULTIPRESS

Y en nuestro

CD-ROM

Enciclopedia de las Artes Marciales

Y más de 2.000 programas para MS-DOS, Windows NT, OS/2 y Windows





Action Soccer

DIVERSION EN EL CESPED



Action Soccer es el último simulador deportivo futbolístico que ha sido puesto a nuestro alcance y si por algo va a sobresalir es por original, ya que aquí donde lo veis va a añadir una nueva filosofía a la hora de realizar un juego de fútbol y, si no, atentos a las siguientes líneas.



Proviniente de la compañía francesa Ubi Soft, nos llega este genial y, sobre todo, divertido simulador de fútbol, el deporte rey que tan seguido es por todos.

Muchos dirán al ver las pantallas que os ofrecemos en el comentario que *Action Soccer* no es más que otro de esos programas faltos de originalidad y que, a pesar de tener unos gráficos más grandes que los de la media, solamente va a divertir a los incondicionales, y aquel que opine tal cosa estará cayendo en el error de su vida, pues sin saberlo se va a perder uno de los mejores, más divertidos y adictivos productos que de esta línea hay hasta el momento.

TRADUCIDO AL CASTELLANO

Muchas son las razones por las que afirmamos esto sin miedo a equivocarnos. La primera es, como anteriormente se ha di-

DOS Y TRES DIMENSIONES





Esta es una de las posibilidades más curiosas que ofrece *Action Soccer*. Gracias a una de las opciones que existe en el menú principal podemos elegir jugar con vista isométrica o lateral y así amoldarnos al estilo de juego al que estamos acostumbrados.









cho, el tamaño de sus gráficos, que, además de ser tremendamente detallados, tienen una calidad de movimiento pocas veces vista en un programa de este tipo.

La jugabilidad es otro punto fuerte de *Action Soccer*, ya que, a diferencia de otros productos de esta línea, en los que los jugadores se iban hacia donde ellos querían, en éste, allá donde tú les mandes ir, irán al instante, y eso aumenta en muchos enteros la jugabilidad.

Otra de las novedades que ofrece este juego con respecto a los demás es que dentro del menú de opciones principal te deja elegir el tipo de perspectiva con la que quieres disputar el siguiente partido, pudiendo seleccionarla entre las dos más típicas, es decir, la lateral, y la isométrica. Si bien la primera ofrece un mayor tamaño de los gráficos y una superior velocidad de juego, la segunda da mucha más sensación de profundidad, y por lo tanto de realismo a la hora de jugar.

Pero sin duda, la diferencia que más sobresale es una que no se ve, pero que se oye, y son los comentarios que dos profesionales del doblaje han grabado para posteriormente ser digitalizados.

A lo largo del transcurso de un partido podremos escuchar cómo en los momentos cruciales o interesantes del encuentro, los dos comentaristas, que han sido bautizados como Pep Nalty y José Balonazo, harán comentarios a cual más gracioso acerca de la jugada.

HUMOR DEPORTIVO

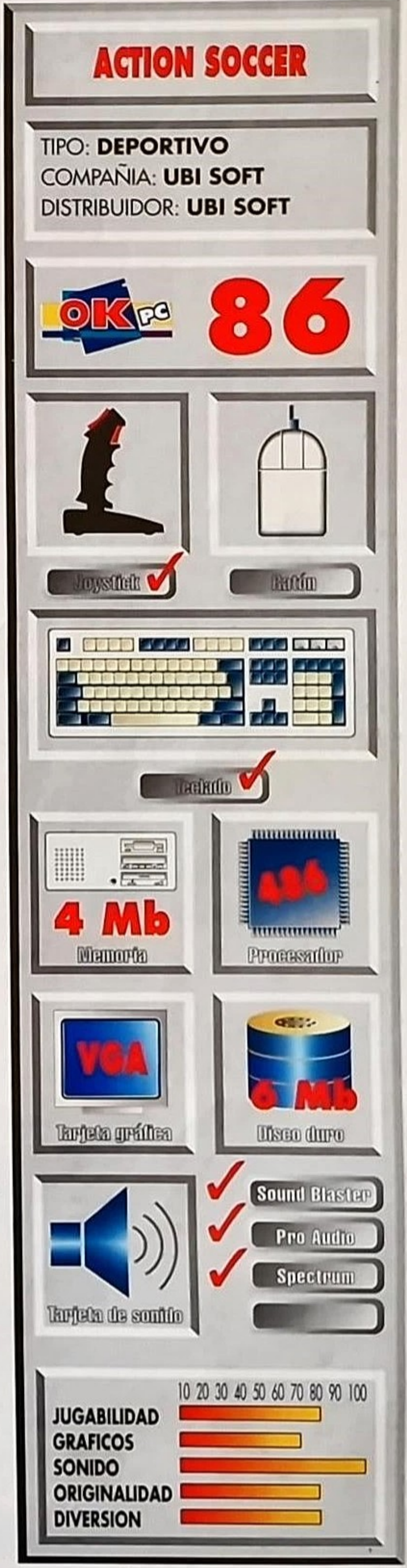
Todos y cada uno de los menús de opciones que se encuentran en el programa han sido decorados con unas geniales y divertidas caricaturas que a más de uno le harán soltar una carcajada, mientras personaliza el partido al que quiere jugar.

Action Soccer ya está disponible para todos aquellos que deseen disputar un buen encuentro futbolístico, mientras que se divierten de lo lindo con los comentarios sarcásticos y dibujos caricaturescos de los que consta este programa. Recomendable a todas luces.

CARLOS F. MATEOS







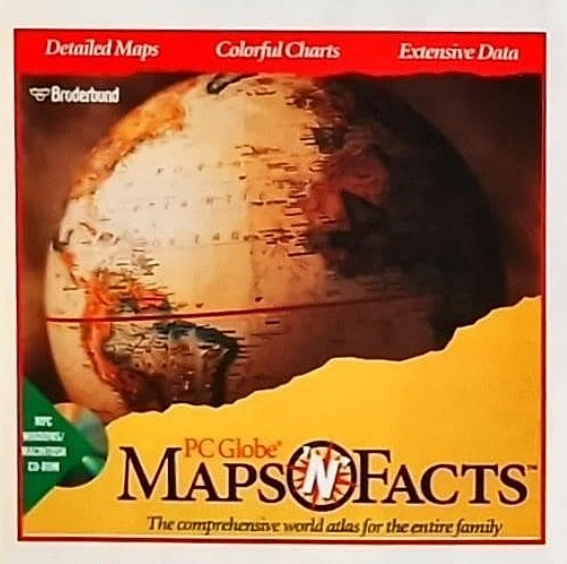


Maps'N'Facts

Más de un padre de familia se habrá encontrado con la típica frase de: "¡Jo papa!, ¡que no me apetece estudiar geografía!", pues ahora los problemas de esta índole se han acabado gracias a *Maps'n'Facts*.

EL MUNDO EN TUS MANOS

El producto que ahora nos ocupa no es más que un completo e interesante atlas por ordenador.



Su facilidad de manejo lo convierte en el compañero idóneo para los más pequeños de la casa en esas aburridas, y sin embargo necesarias, horas en las que hay que estudiarse las capitales, los ríos, la economía y, en definitiva, todo aquello que tiene que ver con la geografía de nuestro mundo.

EL ATLAS MAS AVANZADO

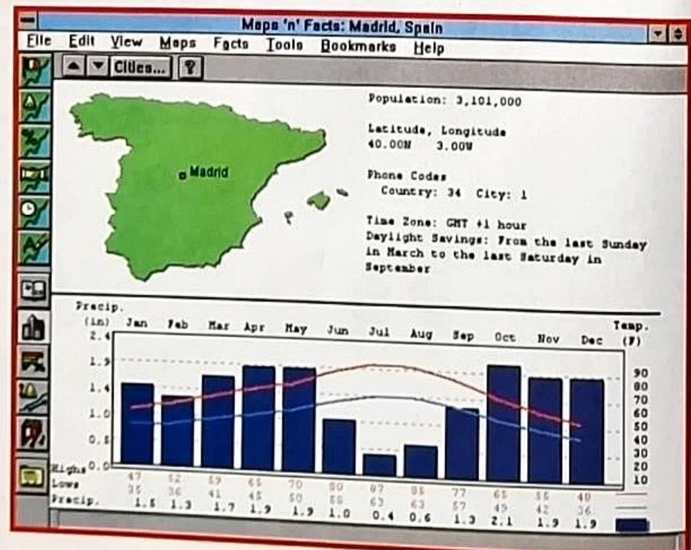
Existen numerosas razones por las que *Maps'n'Facts* sobresale por encima de los demás programas de este estilo que están en el mercado. La primera es que dispone de la más completa actualización en todos los datos de que dispone, tanto en lo referente a las nuevas fronteras, como en la cuestión económica, agrónoma, etc.

La segunda es que *Maps'n'Facts* puede ser considerado perfectamente como un producto multimedia, ya que entre sus opciones incluye la de escuchar los himnos de todos los países, mientras vemos su bandera.

La tercera y, sin duda, la más innovadora de todas es la posibilidad de comparar datos de toda clase entre dos o más países, cosa que no muchos programas pueden realizar.

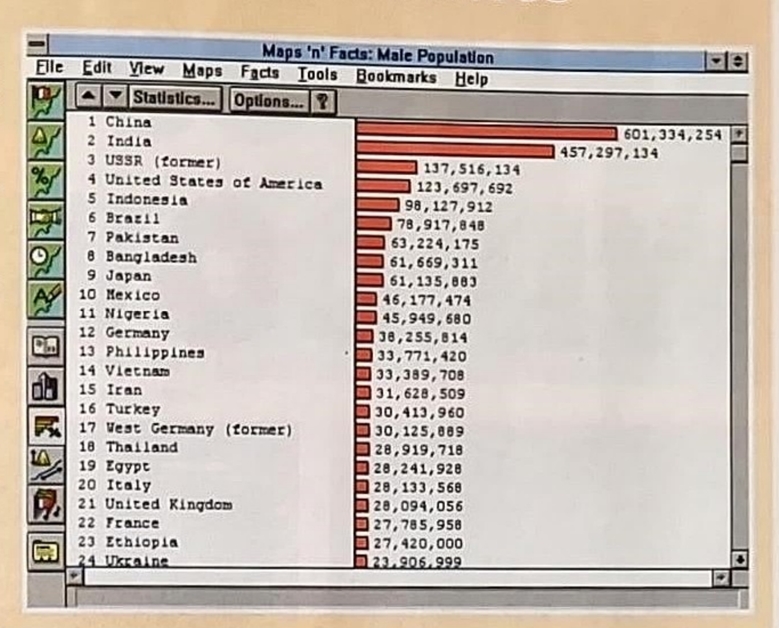






DATOS COMPARATIVOS

Esta es la novedad que más llama la atención. Con *Maps'n'Facts* tienes la posibilidad de comparar datos entre un país y otro, y así descubrir cuál de ellos está más avanzado en un terreno y cuál lo está más en otro.



Maps'n'Facts va a ser traducido a un perfecto castellano para ponerse mucho más al alcance de todos los chicos, y no tan chicos, que se encuentran con la labor de estudiar geografía.

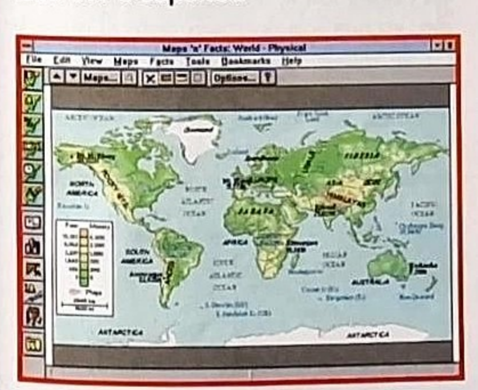
UN PERFECTO PROFESOR

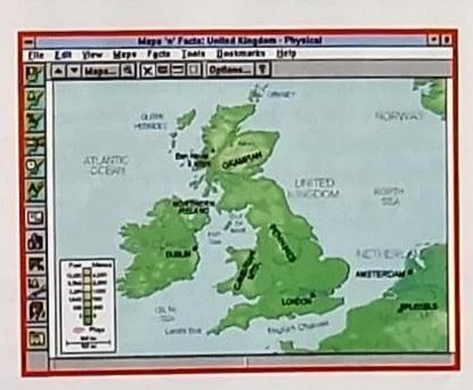
Maps'n'Facts está preparado para funcionar bajo entorno Windows, pero solamente si dispones de una versión 3.1 o superior.

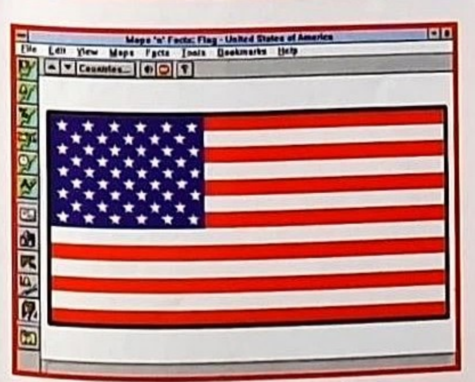
Los gráficos de todos y cada uno de los mapas, gracias a la SVGA, han sido creados con un nivel de detalle fantástico, hasta el punto que es posible realizar numerosos "zoom" de un mismo país o ciudad para descubrir sus ríos, ciudades, etc.

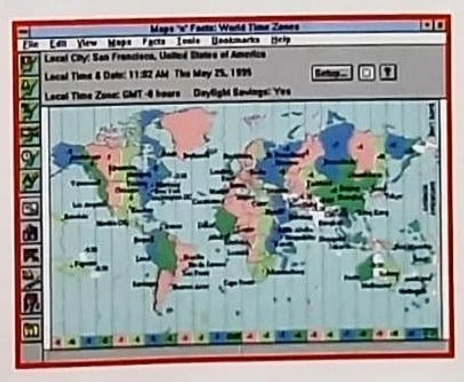
Gracias a *Maps'n'Facts*, el enorme e incómodo atlas va a dejar de ser un suplicio para todos los chavales que tengan un ordenador a mano.

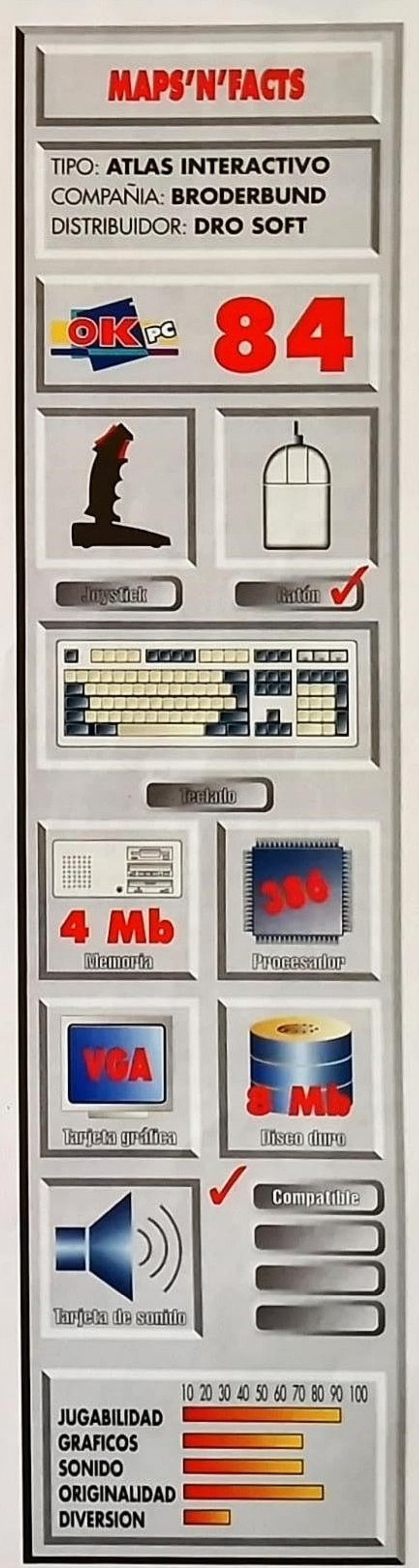
CARLOS F. MATEOS











Metal Marines

BELICOSO WINDOWS

La guerra... Esa terrible lacra de la humanidad se apodera del escritorio de Windows de nuestro PC en *Metal Marines*, un divertidísimo juego de estrategia que se desarrolla en un tiempo futuro.





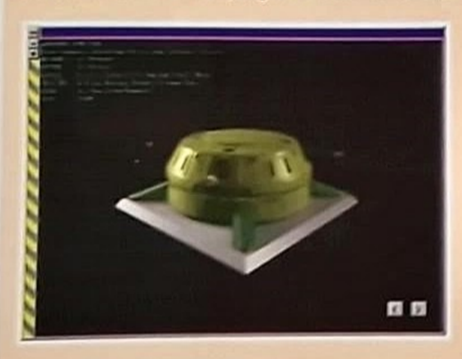
En un futuro no muy lejano, dos grandes superpotencias se enfrentan en una terrible lucha por conseguir la supremacía mundial imponiendo su poder la una sobre la otra. Nuestro objetivo consiste en dirigir militarmente a las fuerzas de una de ellas, la United Earth (Tierra Unida) en contra de los tiránicos designios del infame Zorgeuf y su banda de terroristas. Para ello debemos proteger a nuestros ciudadanos, mientras reconstruimos la infraestructura demolida por los ataques de la escuadra enemiga. Los recursos son escasos y el tiempo ante un nuevo ataque, reducido; así que debemos ser rápidos pensando la estrategia a seguir, sino queremos caer en las garras de Zorgeuf y sus secuaces.

Desde la consola Super Nintendo llega a Windows la adaptación a PC de uno de los mejores juegos de estrategia de los videojuegos caseros. Creado en origen por la compañía japonesa Namco, la adaptación de Mindscape ha tomado lo mejor de esa versión añadiendo detalles que, aunque a la vista secundarios, mejoran notablemente la calidad del producto final. A diferencia de otros simuladores, *Metal Marines* no se basa en dar instrucciones a nuestras unidades para ver qué efecto se obtiene a posteriori.

En este divertido juego para Windows, la acción transcurre en tiempo real y nuestras decisiones influirán en el curso de la contienda, ya que debemos dirigir el lanzamiento de nuestros misiles a determinados puntos del territorio enemigo y el desembarco de nuestros Metal Marines, unos gigantescos robots de ataque, los cuales son el alma mater del programa, ya que son decisivos para el resultado de esta terrible guerra. Además, debemos tener en cuenta nuestros recursos actuales, por lo que también tendremos acceso a la construcción de fábricas, centrales nucleares y procesadoras. Todo ello lo podremos defender con misiles

ASPECTOS TECNICOS

En la misma carpeta de Windows donde aparece el programa, encontraremos un archivo que nos permite acceder a la visualización de todos los artefactos del juego en tres dimensiones, además de darnos explicaciones pertinentes sobre ellos.







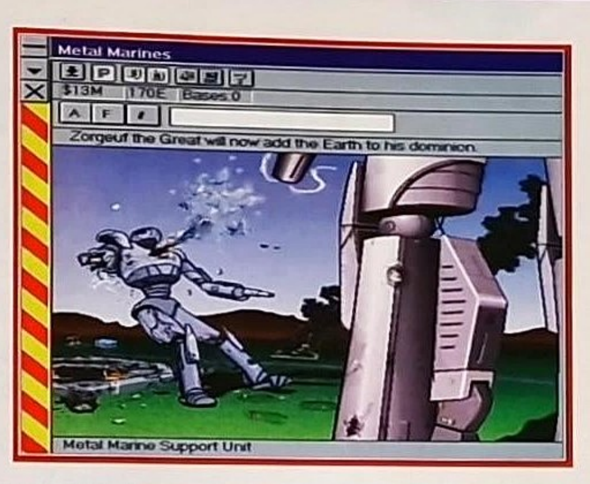
antiaéreos controlados por radar, además de cañones de protección, minas explosivas y camuflajes.

MAXIMA RESOLUCION

Metal Marines es realmente espectacular a nivel gráfico, gracias al uso de las diferentes resoluciones que permite el entorno Windows en el modo SVGA, aunque sólo los equipos más potentes podrán disfrutar plenamente de las máximas, donde es posible obtener una mejor visión de los mapas de ambos contendientes, gracias a que ofrecen un mayor espacio de juego en ventana. Los "sprites" de mapas y artefactos son sencillos pero efectistas, al igual que las espectaculares explosiones. Lo más destacado de este apartado son los dibujos estilo "manga" japonés, que aparecen en la ventana de información y entre fases. Respecto al apartado sonoro, el programa es compatible con casi todas las tarjetas de sonido, siempre y cuando estas lo sean a su vez con el conocido entorno de Microsoft.

Si te gustan los juegos de estrategia y posees un ordenador rápido (ya que el juego transcurre en tiempo real y sólo podrás acceder a las máximas resoluciones con un procesador potente), no dudes en probar *Metal Marines*, un producto donde la estrategia se convierte en diversión con el mínimo esfuerzo.

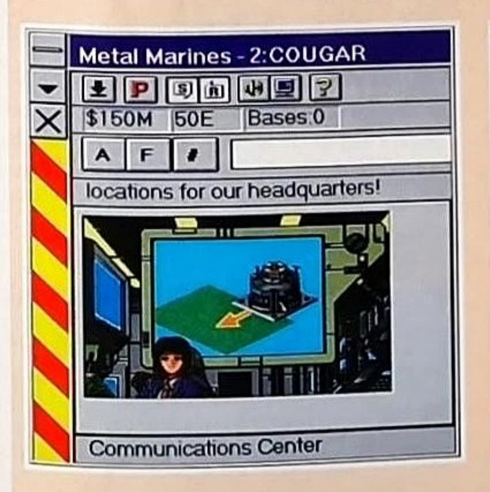
ANTONIO GREPPI





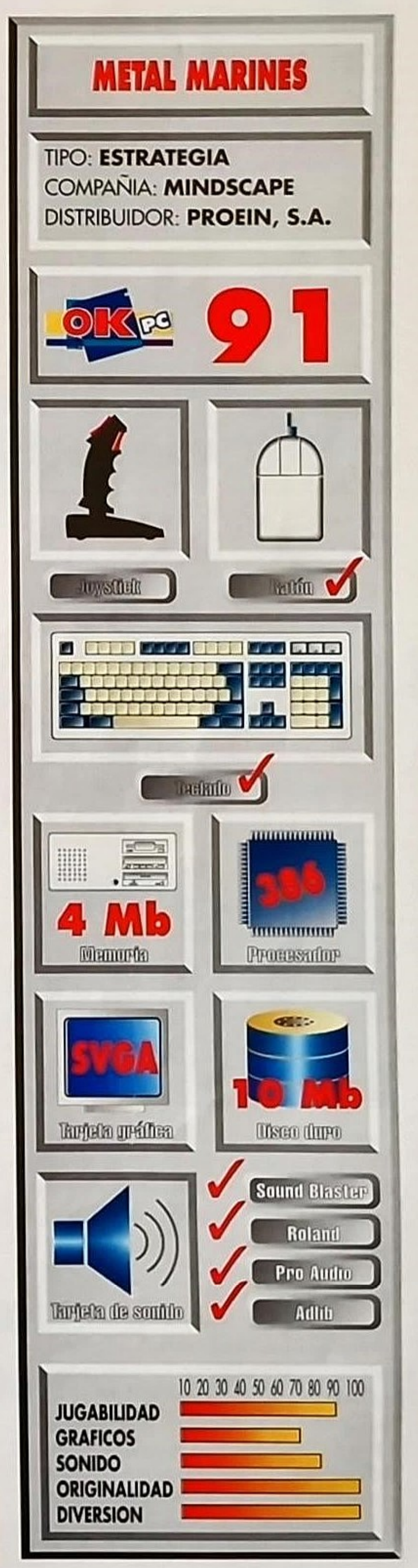


COMIC ANIMADO

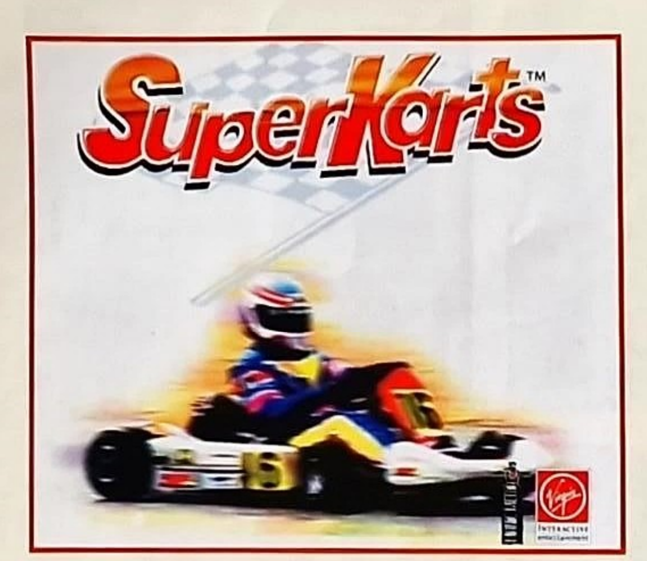




En la ventana de menús siempre aparece una escena animada al estilo de los dibujos animados japoneses que permite seguir la historia más adecuadamente.







SuperKarts

Un nuevo simulador deportivo de competición automovilística se presenta ante todos nosotros. Pero esta vez no para que nos pongamos al volante de los más sofisticados aparatos, sino para conducir esos pequeños vólidos que tanto nos han divertido de jóvenes: los karts.

ESOS LOCOS MINIBOLIDOS







Ante todo decir que *Superkarts*, más que un simulador de automovilismo es un arcade de carreras, ya que todas las marrullerías que puedas realizar para alzarte con el primer puesto, como cerrarle el paso a tus contrincantes, o poner aceite en la carretera, serán pocas.

Muchas son las características novedosas e interesantes que incluye este *Superkarts*. Entre ellas, las más sobresalientes son las siguientes:

1. La posibilidad de jugar con más compañeros tuyos, gracias a una opción de juego por red que te ofrece *Superkarts*. Esta sin duda es la opción que más puede aumentar la diversión a la hora de disputar una carrera.

Compite con un amigo tuyo

2. Todos y cada uno de los circuitos en los que se van a disputar las carreras están amenizados con una genial banda sonora, que recorre todos los estilos, desde New Age, hasta Techno, pasando por las más variopintas formas de música, y todas ellas, realizadas en formato CD-Audio, para conseguir el más elevado grado de calidad.

3. La capacidad que tienes de cambiar opciones tan curiosas como el grado de inclinación de cada uno de los giros que dé tu kart, consiguiendo así unas curvas más o menos cerradas.







MEJORAS EN TU KART



Tras cada carrera accederemos a la tienda de recambios, donde, gracias al dinero que hayamos conseguido en la competición, podremos comprar nuevos componentes o recuperar nitros, super-ruedas, aceite y, en definitiva, todo aquello que nos permitirá alzarnos con el primer puesto en el siguiente circuito. Entre las mejoras disponibles están: un depósito de gasolina mayor, que nos evitará tener que repostar cada dos por tres, unas llantas de más calidad, un motor mucho más potente o una carrocería que aguanta muchos más golpes.

Estas y muchas más son las buenas características que incluye *Superkarts*, pero si lo que quieres es descubrirlas todas, desde aquí te remitimos al juego en sí, pues ahí es donde, de verdad, vas a encontrarlas todas.

Existe una opción de juego por red

EN TODOS LOS FORMATOS

Está pensado que *Superkarts* salga tanto en formato de CD-ROM, que es el que ahora nos ocupa, como en formato de disquetes, con las limitaciones que eso conlleva, es decir, una falta total de las bandas sonoras en formato de CD-Audio, que serán intercambiadas por unas geniales melodías, que podrán ser escuchadas gracias a vuestra tarjeta de sonido.

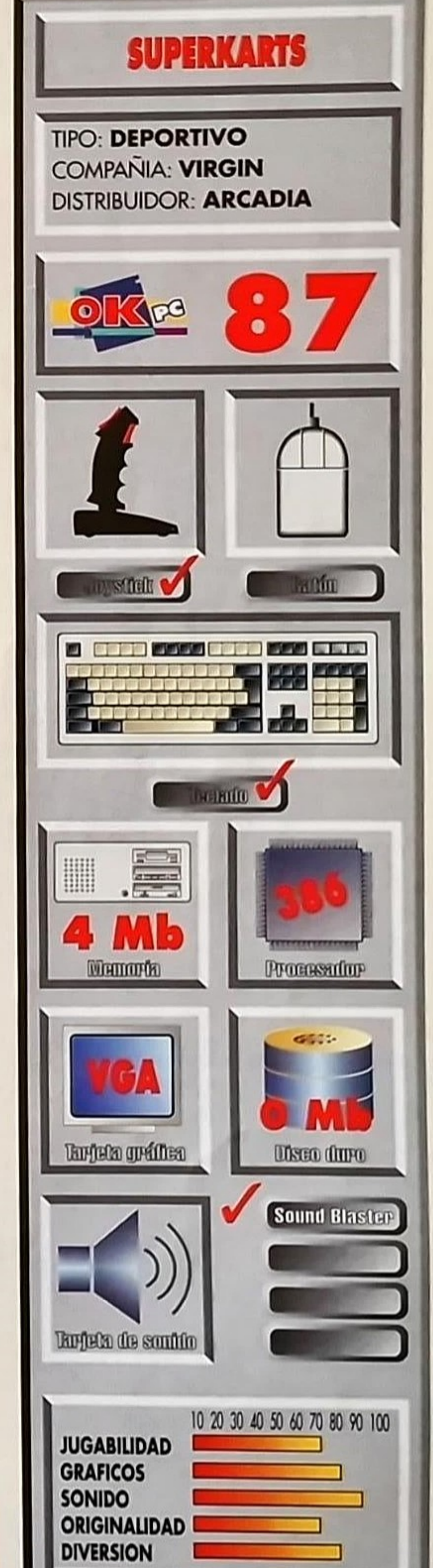
Los gráficos entre las dos versiones no van a variar en absoluto, consiguiendo en las dos versiones una calidad impresionante en todos los aspectos, colorido, detalle y, por supuesto, el más importante en un juego de estas características, que es el movimiento, y que ha sido realizado con un cuidado y un esmero totalmente resaltable.

Superkarts ya está a la disposición de todos aquellos que tanto les gusta disfrutar de la velocidad de estas pequeñas, y, sin embargo, potentes máquinas, que son los karts.

CARLOS F. MATEOS









The Motorcycle World

INFORMACION SOBRE RUEDAS

¿Os gusta el mundo de la moto y sus entresijos?, ¿queréis saber todo acerca de su historia, sus progresos y todas esas curiosidades que tanto os interesan? Si vuestras respuestas han sido afirmativas, entonces *The Motorcycle World* es vuestro producto.

Pensado a la hora de su realización como si de una enciclopedia interactiva se tratara, *The Motorcycle World* es un completo producto que lleva como tema base la moto y todo lo que le rodea.

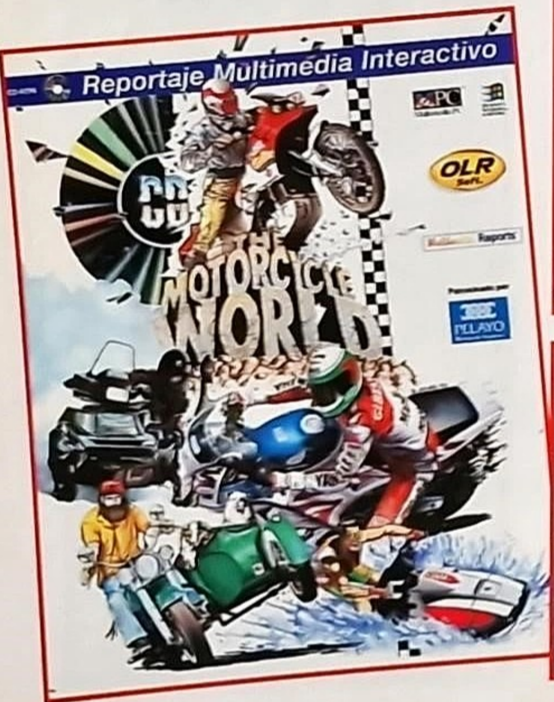
Muchos son los datos, y de muy diversa índole, los que va a tratar este programa y, cómo no, habrá para todos los gustos.

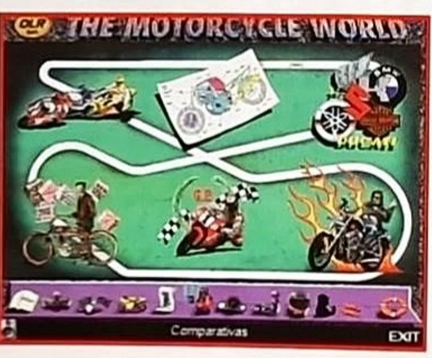
Desde los comienzos de la motocicleta, en que este genial aparato no era más que una bicicleta a la que se le aplicaba un pequeño motor de escasa potencia, hasta los aparatos de nuestros días que, capaces de dejar un surco de fuego en el asfalto por su gran cilindrada, han ocurrido muchos cambios y etapas, que incluso han marcado la vida de miles de personas.

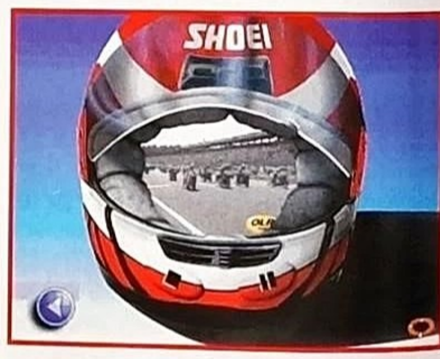
LA MOTO COMO RELIGION

¿Quién no habrá oído hablar del mito de la Harley Davidson? Muchas personas, norteamericanas en su mayoría, consideraron a esta moto como un símbolo de vida y libertad, e incluso se reunían en grandes grupos para viajar a lomos de su máquina por todo el país.

¿Y la Honda Goldwyng? También es otro mito en la historia de la motocicleta, ya que tanto su tamaño, como su fiabilidad y potencia la convirtieron en la fa-







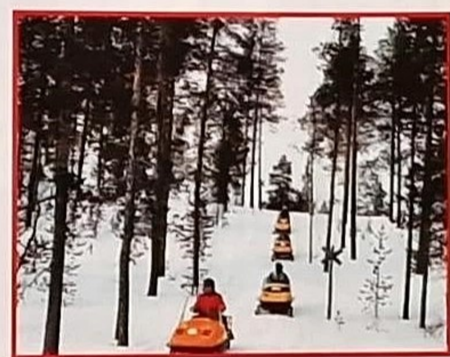


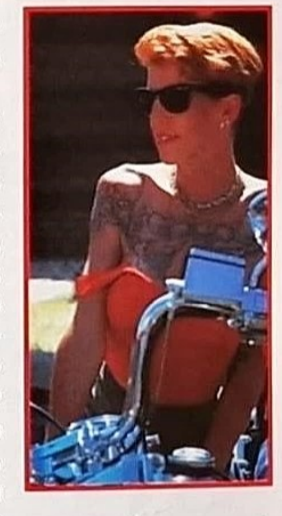












vorita de cientos de fanáticos del motor.

Estos dos mitos sobre ruedas son los más conocidos, y seguramente más de uno hayáis escuchado algo sobre ellas; pero, ¿seríais capaces de decir algo acerca de su construcción, de su diseño o de su funcionamiento? Si vuestra respuesta ha sido negativa, aquí tenéis este *The Motorcycle World*.

Si ya eres el feliz poseedor de una moto, o piensas comprarte una, ésta es tu mejor guía interactiva.

CARLOS F. MATEOS





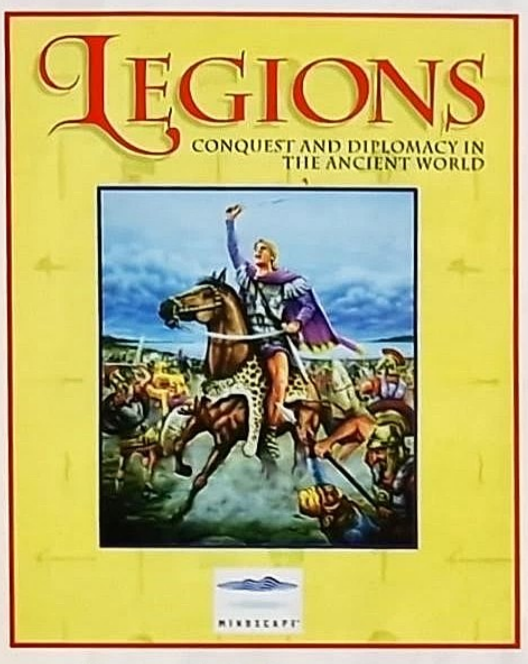
LA MOTO POR DENTRO

The Motorcycle World te da la posibilidad de realizar el despiece de una moto para ver sus "tripas" y ver una moto virtual por todos los lados y perspectivas, y así conseguir el mayor número de detalles.





Legions



CREA UN NUEVO IMPERIO

El curso de la historia sí es alterable. Utiliza tu ingenio y podrás sentirte como el propio César. Claro que si el Cesar hubiese podido contar con un programa de estrategia al estilo de *Legions*, seguro que hoy en día todo el mundo hablaría latín.



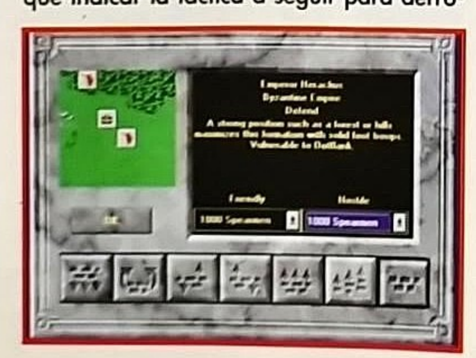


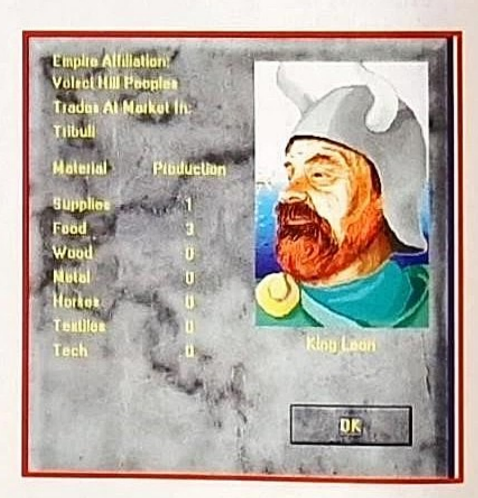
Todas las batallas de la antigua Roma se ponen hoy a tu alcance con *Legions*, un juego de estrategia que te propone ponerte al mando de los mayores ejércitos que dominaron la historia antigua.

SE TODO UN LIDER

Ganar una guerra no es una tarea fácil: los más famosos generales de la historia antigua siempre acabaron cometiendo algún tipo de error que dio al traste con sus sueños expansionistas. En *Legions* no tendrás que ser sólo un estupendo general, también tendrás que dirigir la economía de tu civilización, cuidar de las relaciones diplomáticas con tus vecinos y tener cuidado de no agotar tus almacenes y de vender tus productos al mejor precio.

El combate se realiza de una forma automática. Una vez que dos ejércitos se encuentran en la misma zona, sólo tendrás que indicar la táctica a seguir para derrotar a tu oponente. Puedes elegir entre una gran variedad de tácticas: asalto frontal, atacar los flancos, defenderte, desplazarte por un solo flanco, etc. Al final de la batalla se indicará el número de bajas en cada lado para decidir si continuar con la lucha o retirarte en busca de refuerzos.



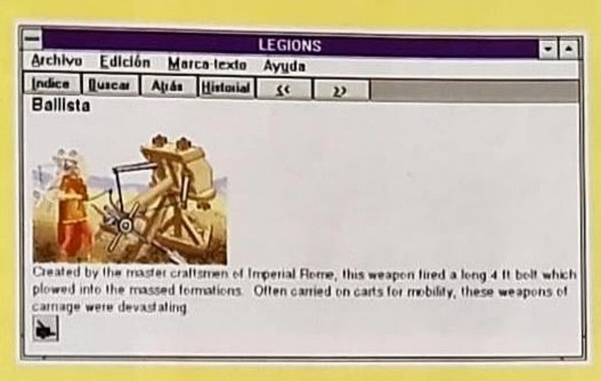


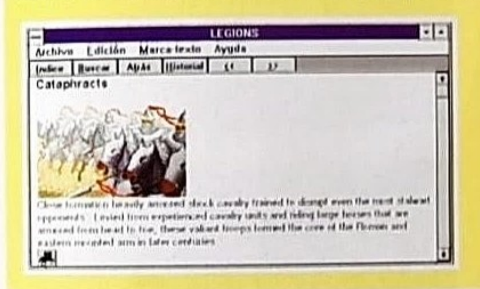
Según la civilización que escojas al empezar un escenario tendrás un tipo de tropas u otro. Los romanos son los que cuentan con el armamento más sofisticado, debido a su gran variedad de unidades, lo que permite una gran flexibilidad táctica. Pero todos los pueblos cuentan con armas especiales como las unidades a camello o las unidades "berseker" de los bárbaros.

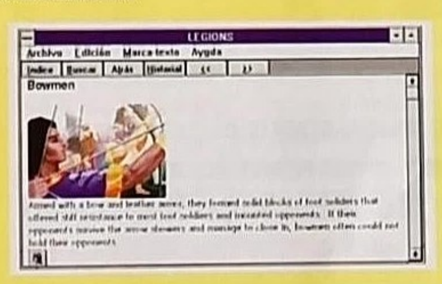
Las relaciones diplomáticas juegan un papel muy importante en *Legions*. Es necesario establecer pactos con tus vecinos y atacar a tus enemigos poco a poco, ya

FACILIDAD ANTE TODO

La gran ventaja que tiene Legions frente a otro juegos de estrategia es la utilización del excelente sistema de ayuda que utiliza el propio Windows. En la ayuda podemos buscar información por temas o navegar a través de los temas que se nos proponen en el índice. Uno de los apartados más interesantes es el que explica las características de cada unidad militar, como queda reflejado en las pantallas adjuntas a este recuadro. El terreno, explicación de estrategias, la econimía y un largo etcétera de posibilidades del programa están totalmente explicados en la ayuda, que se activa pulsando el botón derecho del ratón sobre el menú o unidad de la que queramos información







que el precio de mantener varias legiones de soldados fuera de las ciudades puede arruinar tus arcas en muy pocos días. Si es necesario, puedes comprar la paz con tus vecinos enviándoles suculentos regalos o pidiendo ayuda a tus posibles aliados.

EL MANEJO

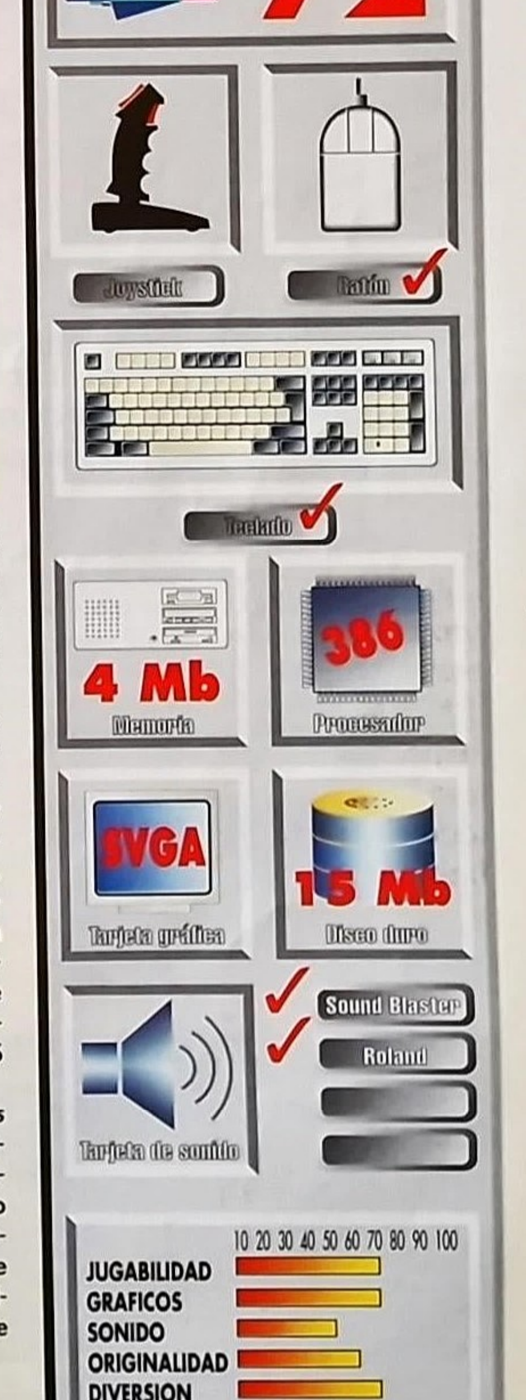
El sistema de juego es de muy fácil manejo y aprovecha al máximo las posibilidades que ofrece el entorno Windows sobre el que se ejecuta. Sin embargo, se echa de menos un mejor desplazamiento a través del mapa. Aunque hay un mapa general con el que podemos situarnos rápidamente en cualquier posición de la campaña activa, sería mejor si, pulsando el botón izquierdo del ratón sobre el mapa general, se autocentrase el mapa en la posición señalada, una función muy habitual en juegos de estrategia.

El aspecto gráfico está cuidado, en especial en las pantallas estáticas. El mapa de batalla es tal vez un poco pequeño, no pudiendo alcanzar la pantalla completa lo cual resta enteros en la jugabilidad del producto. El sonido, a pesar de no obtener una alta puntuación, es el necesario para este tipo de juegos e incluye una buena selección de efectos sonoros y melodías.

Técnicamente el juego evita muchos quebraderos de cabeza en la instalación debido a la simplicidad de utilizar programas de Windows. Por ejemplo, el sonido y los gráficos funcionarán directamente sin tener que molestarse en cambiar los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT.

En resumen, *Legions* es un juego perteneciente a la vieja escuela de la estrategia, que incluye como principal novedad la utilización del entorno Windows, haciendo más fácil la configuración del juego y su utilización, pero que no mantiene el nivel con la excelente calidad de la última línea de productos que Mindscape está sacando al mercado.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



The Journeyman Project Turbo

VIAJA EN EL TIEMPO

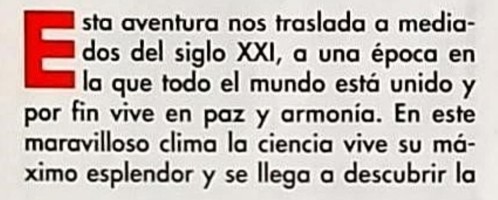




Alguien está dañando la fina tela que separa el pasado del futuro y la historia está cambiando a marchas forzadas, avecinándose un gran cataclismo. Tú debes impedirlo a toda costa como guardián del tiempo.



Esta aventura nos traslada a mediados del siglo XXI, a una época en la que todo el mundo está unido y por fin vive en paz y armonía. En este maravilloso clima la ciencia vive su máximo esplendor y se llega a descubrir la posibilidad de viajar en el tiempo. Unos meses después se diseña una máquina que permite hacer realidad los viajes en el tiempo, pero se descubre al mismo tiempo el gran peligro que entraña una máquina de estas características en malas manos.

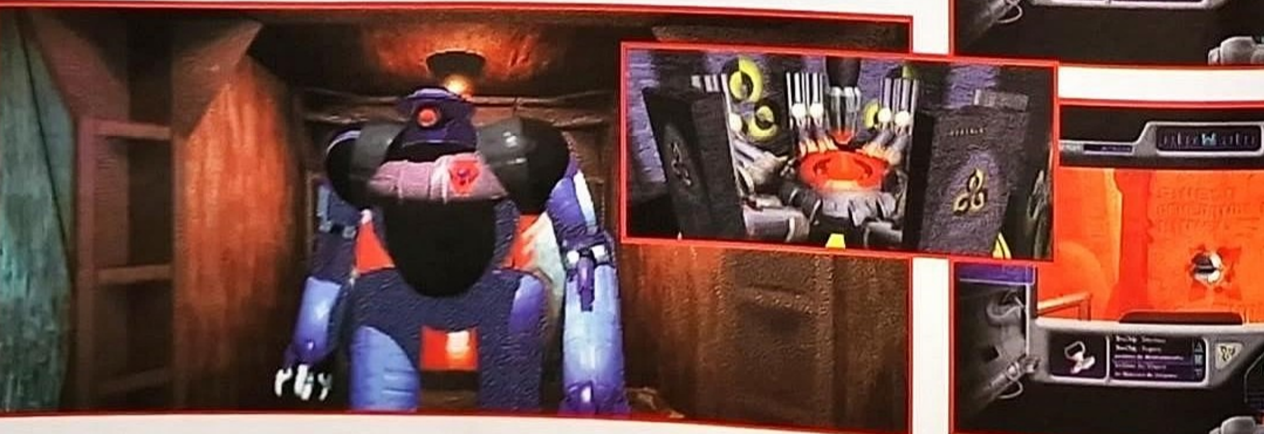


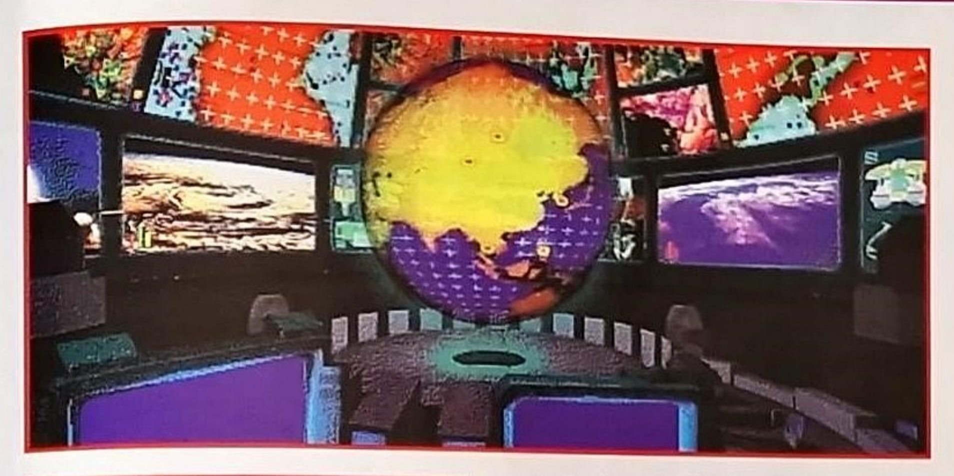


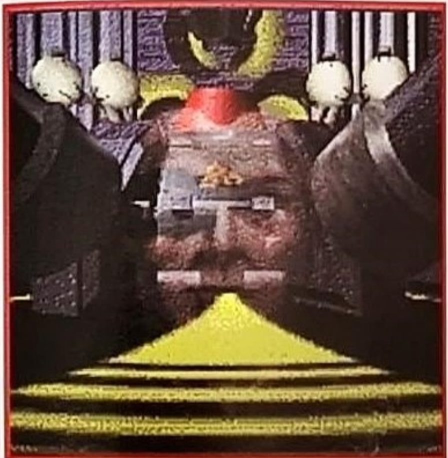
DEFIENDE EL PASADO

Para proteger la máquina del tiempo se adiestra a un pequeño grupo de élite del que tú formarás parte como el Agente-5. Un día, estando tranquilamente en tu habitación, recibes una llamada por la









megafonía del edificio reclamándote en la sala de control. Al llegar, descubrirás que un intruso se ha colado en la máquina del tiempo y que está cambiando la historia de una forma catastrófica. Tu objetivo es ir primero al pasado, a la época de los dinosaurios, y recuperar un disco óptico donde se ha guardado una copia de la historia original y después ver qué es lo que ha cambiado, arreglando los daños ocasionados por el intruso y terminando con su apresamiento.

MAS RAPIDO Y MEJOR

Seguro que muchos de vosotros recordáis el juego original *The Journeyman Project* que salió hace aproximadamente un año. La trama del juego es exactamente la misma, así como las acciones a realizar, pero en esta nueva versión turbo se ha mejorado significativamente la velocidad de ejecución del programa, utilizando mejor las posibilidades de Windows, algo que de seguro agradecerán muchos de los jugones que sufrieron la lentitud de la primera parte.

Una gran mejora de esta nueva versión del juego es la incorporación de voces dobladas al castellano durante la aventura, así como la traducción de todos los textos a nuestro idioma. Además, en esta nueva versión se incluye un pequeño trailer con lo que será la segunda parte del juego, que promete superar incluso a esta primera parte mejorada.

En resumen, *The Journeyman Project Turbo* es una nueva versión muy mejorada técnicamente, pero que no ofrece cambios significativos con respecto a la primera versión, por lo que sólo los que no pudieron disfrutar de esta aventura en su momento serán firmes candidatos para adquirir esta versión mejorada ahora.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

LAS MUERTES

Las posibilidades de terminar tristemente la aventura son innumerables y todas ellas están acompañadas de excelentes gráficos y textos explicativos que evitarán que repitamos los "malos pasos".

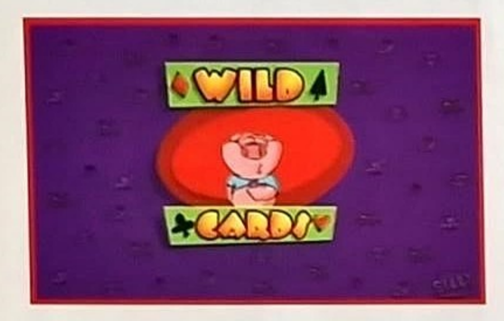




Wild Cards

APRENDIZ DE CRUPIER

Un divertido programa, pensado para los más jóvenes de la casa, aparece con la sana intención de que aprendan las reglas de los juegos de cartas más clásicos entre los chavales y los no tan chavales.







A lo largo de esta experiencia lúdica vas a tener como compañía a tres simpáticos animalitos, una modosa lagartija, un orondo cerdito y un vivaracho conejo, que te ayudarán en aquellos juegos que precisen compañía.

Siete son los juegos diferentes en los que vas a poder tomar parte. Sus nombres son: *Fish, War, Crazy 8's, Old Maid, Klondike, Hearts* y *Twenty One*, cada uno con unas reglas diferentes, pudiendo ser juegos de compañía o solitarios.



DIRIGIDO A LOS NIÑOS

Intentando conseguir que *Wild Cards* tenga como público principal a la juventud, los programadores han adornado todos los recovecos del programa con detalles graciosos como unos pequeños editores de dibujo, en los que podrás cambiar la pintura de un cuadro, creadores de sombreros, muñecas e incluso sandwiches, en los que diseñarás dichos objetos como más te gusten, y un televisor con vídeo incluído en el que po-

Aprende jugando

LOS TRES AMIGOS

Este es el simpático trío de animales que te va a acompañar en todo momento durante tu divertida aventura en el mundo del naipe. Aprende el estilo de juego de cada uno y así lo tendrás mucho más fácil a la hora de enfrentarte a ellos.



drás disfrutar de unas divertidas escenas de los tres personajes que te acompañan.

En todo momento, estará presente en pantalla un icono de ayuda, que permitirá al jugador ver las reglas del juego que está disputando en ese momento o todas las acciones diferentes que puede realizar en el escenario que ha elegido.

NAIPES BAJO WINDOWS

Wild Cards ha sido diseñado para que funcione bajo entorno Windows, en su versión 3.1 o superior, para así poder disfrutar de un mucho más sencillo manejo, una calidad gráfica mucho mayor, estando los gráficos en una cuidada SVGA y con una completa compatibilidad en cuestión de tarjetas de sonido.

Hasta aquí todo va perfecto, ya que *Wild Cards* tiene todo lo necesario para hacerle pasar al niño un muy buen rato, pero entonces se presenta el problema del idioma, y es que *Wild Cards* no ha sido traducido al castellano desde su idioma original, ni siquiera a nivel de texto, lo cual dificulta, y casi imposibilita, al muchacho manejar el programa, sin la compañía de alguien que hable inglés.

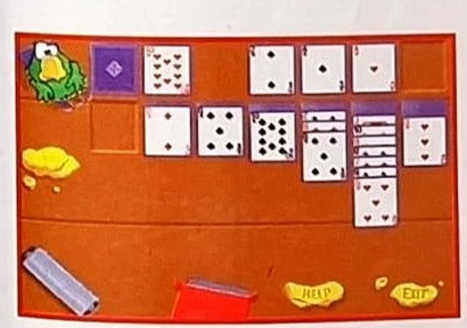
Hay siete juegos diferentes

Es una pena que los programadores no hayan caído en la cuenta de que un producto tan excepcional como es éste, habría conseguido mucho más éxito en el extranjero si hubiera sido traducido al idioma del país aunque fuera únicamente en texto.

Pero aun así, *Wild Cards* es un muy divertido programa, que, para todo aquel que sepa algo del idioma británico, se convertirá en su mejor amigo de las tardes aburridas.

CARLOS F. MATEOS

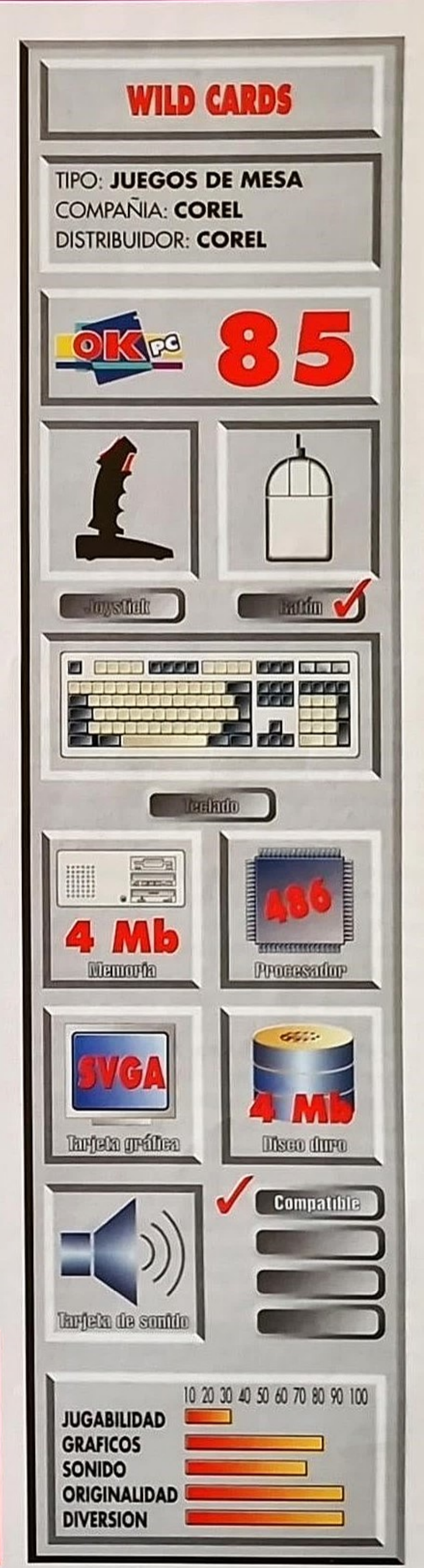












PACK ALONE IN THE DARK & SHADOW OF THE COMET





- NOMBRE: PACK ALONE IN THE DARK & SHADOW OF THE COMET
- COMPAÑIA: INFOGRAMES
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Excepcional pack, compuesto por dos CD-ROM, el que nos ponen al alcance de nuestras manos los servidores de Proein, S.A. Dos de las mejores aventuras, inspiradas en los relatos de H. P. Lovecraft constituyen este grupo de programas.

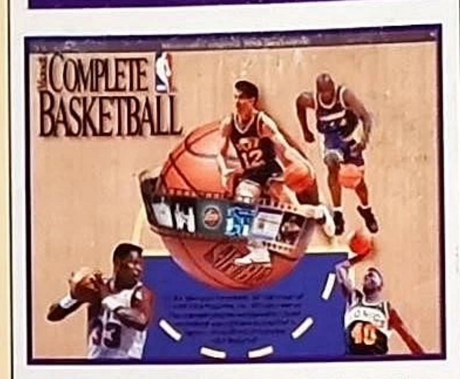
Alone in the Dark, o la primera aventura tridimensional, es uno de los geniales juegos, que nos introduce en una mansión maldita sobre la que cae un horrible velo de oscuridad. El último inquilino descubrió una serie de libros que trataban sobre ritos satánicos y sectas negras y, en especial, encontró un Ex Libris, llamado en árabe Al-Azif, y traducido a nuestro idioma, Necronomicón. Dicho hallazgo desencadenó un enorme caos, hasta el punto de conseguir liberar al vagabundo. Tú, como detective privado y experto en estas materias, tienes que descubrir la causa y la solución a todo esto.

El segundo juego que forma esta colección es *Shadow of the Comet*, una aventura gráfica que nos adentra en una pequeña comarca donde ha aterrizado un cometa con extraños poderes, y el caos está a punto de desencadenarse. Tú eres un joven científico y tienes que evitar a toda costa que los primigenios despierten de su letargo.

Todos los amantes de Lovecraf, y los aficionados a los juegos de rol, y en especial *La Llamada de Cthulhu*, están de suerte, pues éste es el pack de su vida.



COMPLETE BASKETBALL



- NOMBRE: COMPLETE BASKETBALL
- COMPAÑIA: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Creado por la sempiterna compañía Microsoft, *Complete Basketball* es una completa enciclopedia y base de datos acerca del mundo baloncestístico y, en particular, de la liga norteamericana, la NBA.

Complete Basketball funciona bajo entorno Windows, siendo necesaria una versión 3.1 o superior.

Entre sus excelencias se pueden destacar el completo historial que incluye, acerca de los momentos míticos que ocurrieron en esta liga, argumentado con fotos, testimonios reales y, en algunos casos, unos "cortos" en los que se nos ofrece el dato en cuestión pero en movimiento.

Los equipos del este y del oeste, todos y cada uno de los jugadores de cada uno de los grupos, en una ficha con todos sus datos, y un sencillo pero divertido juego al más puro estilo trivial son otras de las muchas genialidades que este Complete Basketball.

Si te consideras un aficionado incondicional del mundo del baloncesto o quieres empezar a serlo, y eso sí, pisando fuerte, ésta es sin duda tu enciclopedia.

86
OK PC



THE ULTIMATE HAUNTED HOUSE



- NOMBRE: THE ULTIMATE HAUNTED HOUSE
- COMPAÑIA: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Otro fantástico producto de Microsoft, esta vez orientado al mundo de los cuentos interactivos y dedicado exclusivamente a los más pequeños de la casa.

El argumento de la historia que ahora nos ocupa es la aventura de unos niños que se adentran en una casa que está totalmente repleta de fantasmas y monstruos de película.

El monstruo de Frankestein, el conde Drácula, el Doctor Jeckyll y Mister Hyde, la momia, zombies, esqueletos y toda esa fauna terrorífica, que, sin embargo, también puede hacernos reír, se va a dar cita en este genial programa infantil.

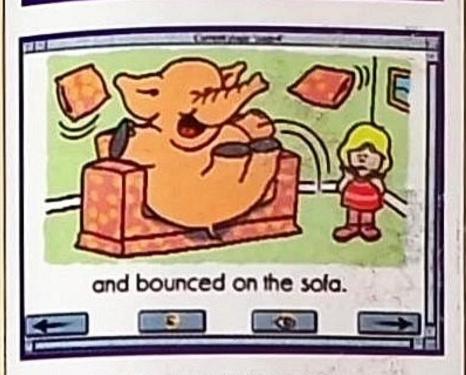
The Ultimate Haunted House funciona exclusivamente bajo entorno Windows, lo cual aumenta mucho más la facilidad de uso, al igual que su calidad gráfica y sonora.

Un nuevo cuento interactivo está al alcance de todos y, en especial, de los niños, que cada vez son tomados mucho más en serio en este pequeño mundo que es la informática educativa.





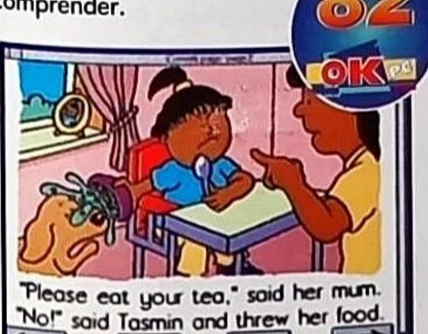
THE SHERSTON NAUGHTY STORIES



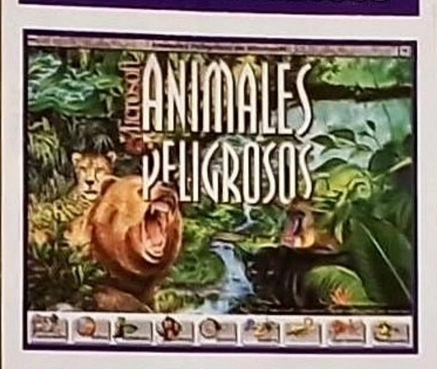
■ NOMBRE: THE SHERSTON NAUGHTY STORIES
■ COMPAÑIA: SHERSTON
■ DISTRIBUIDOR: SYSTEM-4

System 4 nos sorprende con una nueva colección educativa, dirigida a la difícil, pero necesaria, enseñanza del idioma británico.
Lo que han intentado, y, por cierto, conseguido, es que una asignatura pendiente tan complicada como es aprender correctamente inglés deje de ser un suplicio para todos los chavales que ahora están empezando a chapurrear sus primeras palabras extranjeras.
Utilizando como excusa unas sencillas y, sin embargo, graciosas historias, adornadas con una serie de viñetas en movimiento, el programa nos va dando una serie de fáciles lecciones, que van aumentando en dificultad a medida que vamos avanzando por ellas.
Este grupo de programas educativos van a ser separados en volúmenes, que pretenden significar los niveles de dificultad yendo del más fácil al más complicado que ya sirve para la perfección de aquellos que ya saben hablar. Cada uno de los volúmenes consta de seis historias cortas por entre las cuales nos podremos mover con plena libertad para repasar alguna frase o palabra que no hayamos terminado de comprender.

82 OK PC



ANIMALES PELIGROSOS



■ NOMBRE: ANIMALES PELIGROSOS
■ COMPAÑIA: MICROSOFT
■ DISTRIBUIDOR: ERBE

Bajo este título se esconde el primero de la línea Microsoft Home, versión CD-ROM, completamente doblado al castellano.
Animales peligrosos puede ser encasillado en la línea de los productos educativos.
Dicho programa va dirigido en especial para niños de seis años en adelante y también para aquellos padres que quieran ofrecerles a sus hijos un material informativo y totalmente útil, acerca del mundo animal, y todo lo que le rodea, es decir, tipo de hábitat, costumbres de la selva, procreación, clases de alimentación, número de cabezas por especie, etc.
Una de las características que hacen a *Animales peligrosos* diferente de los demás programas de este tipo, y con el mismo argumento, es que todos y cada uno de los documentos de que está compuesto este producto han sido previamente revisados y, en algunos casos, modificados por la W.W.F., más conocida también con su nombre anterior, ADENA.
Si vosotros, padres, queréis que vuestro hijo aprenda de una manera totalmente amena y agradable los entresijos de la vida animal y que así se vuelva cada día un poco más ecológico, éste es vuestro programa.

91 OK PC



THE ANIMALS



■ JUEGO: THE ANIMALS
■ COMPAÑIA: MINDSCAPE
■ DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Otro producto de la compañía Microsoft dedicado al mundo salvaje y, en especial, al de los animales, tanto en cautiverio, como en libertad. A la hora de realizar dicho trabajo, se ha utilizado la colaboración de uno de los parques zoológicos con más renombre del mundo, el Zoo de San Diego, que ha administrado a los programadores toda clase de datos acerca de la forma de vida de todos los animales que se han incluído en este programa.
Dos son los tipos de bestias salvajes que se van a examinar en dicho producto. Las primeras son las halladas en cautiverio y, para el estudio de las mismas, se han utilizado a las que se hallan en el mismo zoo. Fotografías, fichas y vídeos han sido utilizados para el estudio más exhaustivo que se podía realizar.
Los otros animales son los que se hallan en libertad y para su estudio ha sido necesario realizar numerosos safaris fotográficos para conseguir la mayor información posible.
The Animals! en su versión 2.0 es un gran producto tanto si te consideras un ecologista desde que viniste a este mundo, como si por fin te has concienciado y quieres comenzar a serlo.







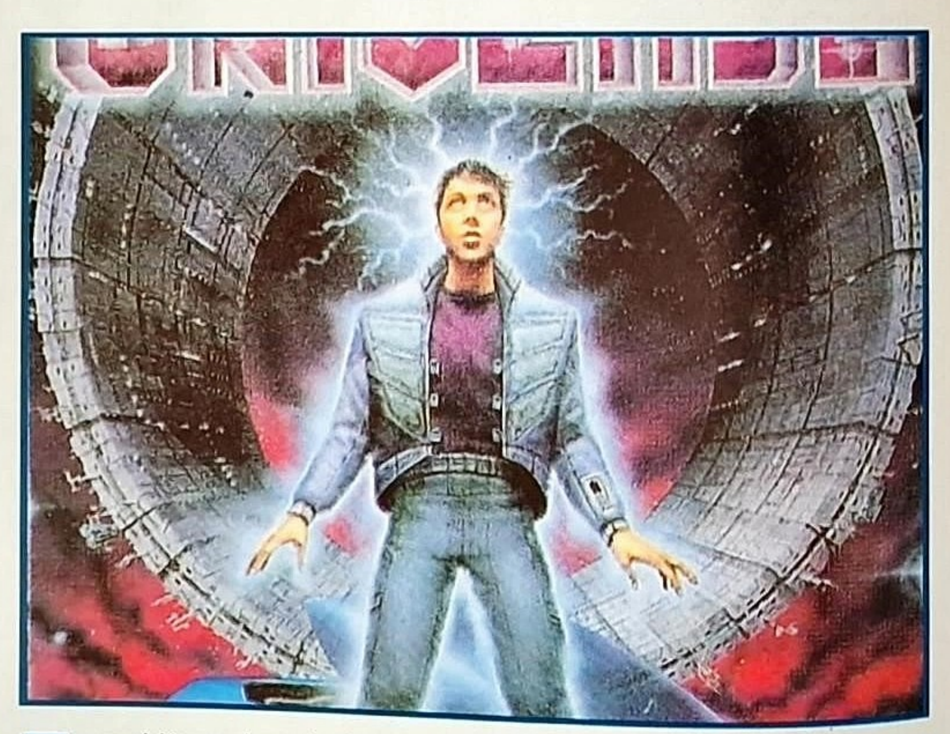
UNIVERSE

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **CORE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

UNIVERSE

LAS AVENTURAS ES-TELARES DE BO-RIS VERNE

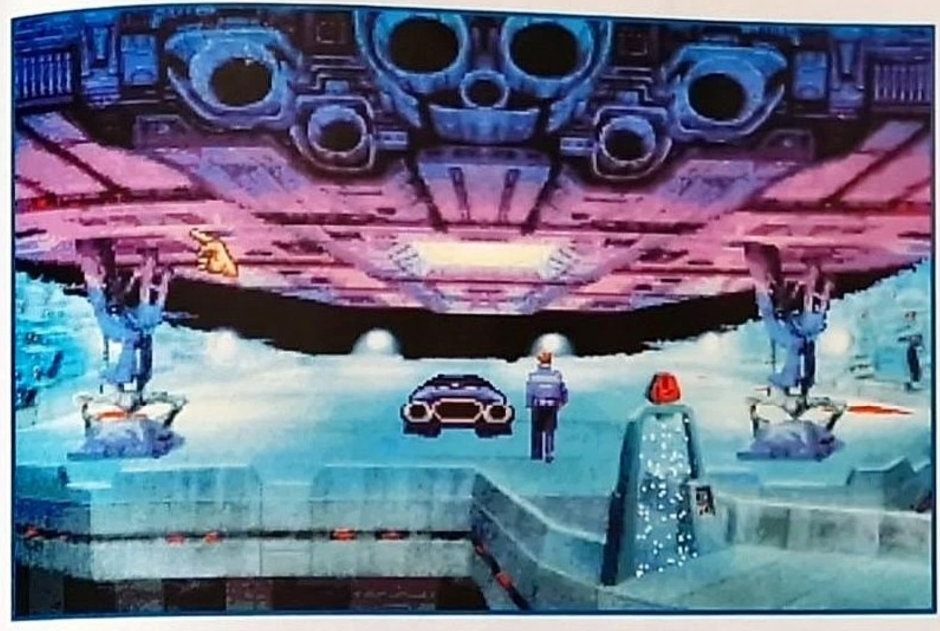
Probablemente a ti no te entusiasmen las aventuras de este joven, pues casi todo el mundo tiene un tío científico que te manda a un universo desconocido cuando juegas con sus trastos. Quizá no te emocione encontrarte con alienígenas, peligros, inmensos mundos-nave espacial, templos misteriosos, complots... Pero como yo no tengo ningún tío de esos ¡me chifla Universe!

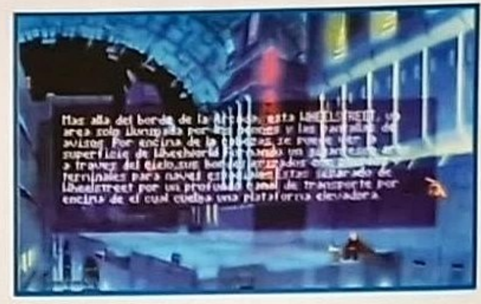






Tu aparición en el mundo del universo paralelo será un tanto singular, ya que caerás a un asterioide, en concreto donde se encuentra ubicada una de las antenas parabólicas de comunicación. Camina hacia la izquierda y lánzate hasta la luna llena de cráteres. He de advertirte que es muy difícil -aunque no imposible- orientarte en la luna donde has caído. Recórrela y coge de su suelo una barra de acero doblada y un panel de circuitos. Busca la roca que se encuentra orbitando la luna en todo momento y cuya rotación efectúa a toda velocidad. Cuando pase cerca de donde te encuentras tú, elige del submenú de iconos el que te permite saltar y salta hacia ella, procurando anticiparte un poco para acertar al saltar de nuevo sobre el canal que te llevará hasta la antena para-







bólica donde aterrizaste al llegar a este nuevo universo desconocido.

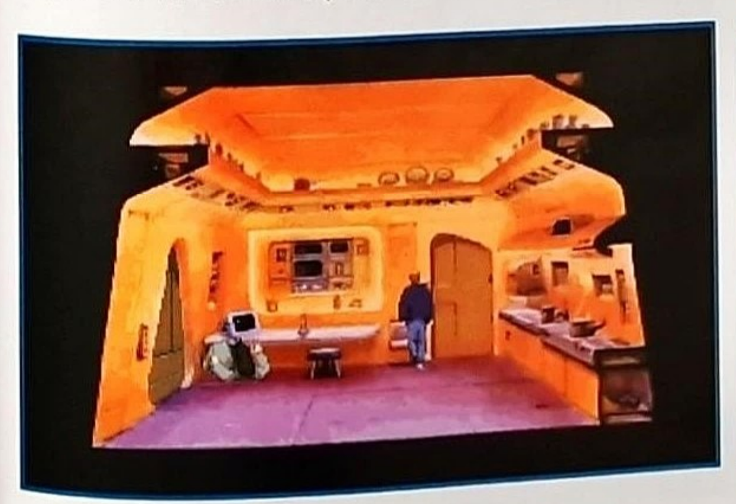
Con la barra y el panel de circuitos en tu poder, ya cerca de la antena parabólica, busca en el menú de iconos (opciones) Insertar. Inserta la barra metálica dentro del panel de control de la antena parabólica. Abierta la tapa de los controles en la antena, Inserta el panel que recogiste de la luna dentro de los mandos de la parabólica. Descubrirás una pantalla de información. Una vez hayas comprobado que el sistema de filtración al hogar de Gavric se encuentra apagado (off) -pulsando una vez se abre, pulsando de nuevo se cierra, y así sucesivamente-, enlaza el canal de servicio al hogar de Gravic y el puente se extenderá hasta la ciudad que tienes al fondo. Recoge el trozo del panel que cayó de la antena al forzarla con la barra por si acaso. Ahora ya puedes atravesar el puente y dirigirte hasta la ciudad que se encuentra en el asteroide del fondo.





EN LA CIUDAD

Si todo va bien, llegarás a las puertas de la ciudad. A tu izquierda descubrirás dos conductos de aire: uno -el más bajo- es un escape. El otro -más alto- es un conducto de ventilación. Empuja/Tira del más alto y serás absorbido por él hasta la luna que se encuentra bajo el asteroide donde está enclavada la ciudad. Si entras por él y te destroza lanzando un hueso a la calle, es que el sistema de filtración al hogar de Gavric está abierto (on). Deberías entonces volver a la parabólica para cerrarlo. Caerás a la luna con un montón de porquería a tu alrededor: habrá algo de basura y un espejo que debes recoger. Siempre coge todo lo que te encuentres en tu camino, porque nunca sabes lo que ocurrirá... Busca el pequeño asteroide giratorio y utiliza el mismo método que antes para volver a la ciudad; saltando del pequeño asteroide al canal y desde allí hasta la parabólica. Una vez en la ciudad, dirígete hasta el final de la calle y luego tuerce a la izquierda. Enfrente de ti, aparecerá un robot-vigilante. Cuando haya pasado de largo, lanza el espejo que encontraste entre la basura del conducto de aire hacia el centro de la puerta iluminada en rojo que tienes a tu derecha.





Los láseres de protección serán destruidos al reflejarse sus rayos en el espejo.

Tras la "charla" con esa especie de demonio que te informará desde la ventana, ve a la casa de Silphinaa, que se encuentra casi en el centro de la escena.

Usa el teclado que hay junto a la puerta y entra cuando ésta se abra. Dile que quieres saber dónde estás. No obstante, a mitad de la conversación aparecerá el robot centinela. Ve hacia la puerta que tienes al fondo de la habitación, prueba a usar el panel ¡rápido! No puedes acertar y, sin embargo, los guardias ya están llegando: debes destrozar el panel de control con la barra de metal.



Es la única oportunidad que tienes de huir. Sube al piso de arriba para vestir las ropas que se encuentran en el interior del armario. En el dormitorio, a la derecha de la cama hay dos orificios. El pequeño es la sub-consola. En la cabecera de la cama se encuentra el ordenador principal. Usa el brazo con ordenador de las ropas que te acabas de poner para encenderla. Una vez encendida, no te resultará difícil abrir la contraventana por donde puedas escapar. Salta a través de ella y usa en las proximidades del coche que hay en la calle el brazo del ordenador. Salta dentro del coche. Ya en el interior del vehículo, inserta tu tarjeta verde en la ranura de la izquierda del panel de control, casi debajo del monitor. A la derecha del mismo hay una pequeña consola en forma de rombo por la perspectiva. Usala. El código que debes introducir es 87764.





EL ESPACIO

Pero un poderoso alienígena acecha: pregúntale cómo llegar a Wheelword y luego dile que no tienes nada con qué comerciar. Usa el monitor central. Selecciona navegar de entre sus opciones. Dirígete al tercer planeta hacia la izquierda desde donde te encuentras actualmente y llegaras a Balkmos 7. Cuando llegues a los alrededores del planeta, usa de nuevo la consola central y selecciona "descender". Efectuado el descenso a ras de suelo, ve de nuevo al monitor principal de la consola y úsalo para seleccionar el cuadrante superior derecho del planeta. En la superficie del mismo, encontrarás diseminadas varias cosas: debes recoger una lata de spray y de entre los restos del naufragio de una nave estelar, llévate un androide que se encuentra en sus alrededores. Cuando veas a los alienígenas pululando cerca de ti, combina el androide recién "requisado" con la lata de spray que encontraste en el suelo y usalo sobre los alienígenas.

Terminado este asunto, puedes saltar dentro del coche y despegar con la ayuda de la computadora.

Debes pedir la ruta de navegación -utilizando los mismos sistemas que hasta ahora- y dirigirte hacia el planeta más cercano a ti bajando en el mapa: se trata de Jor-Slev 4. Ahora debes descender y seleccionar el cuadrante superior izquierdo del planeta. Desciende hasta la superficie y recoge una roca menor que encuentres por ahí tirada. Arrójala al alienígena que tiene un cierto parecido con los pulpos, si es que los hay amarillos. Este lanzamiento tendrá determinados efectos; tales, son la proliferación de unas bolitas azules llamadas Blobs. Usarás el androide sobre las mismas hasta que recojas una buena cantidad de ellas. Salta dentro del coche. Selecciona ahora el cuadrante inferior derecho y cuando aterrices en la superficie, busca un rudimentario cobijo bajo el cual se resguarda un interesante individuo. Habla con el anciano y responde a sus preguntas en este orden:

- Pensé que estaría feliz...
- O si, tonto de mí...
- Qué sabe sobre las cosas borrosas...

Dale al anciano las bolitas azules y él te dará carvite, que es una sustancia muy apreciada en el universo paralelo, así como la planta de donde se extrae. Ve al coche enseguida, salta dentro y asciende al espacio exterior para, una vez arriba, establecer una ruta hasta los asteroides Pfallenop: es un grupo que aparece en el mapa con un color grisáceo.



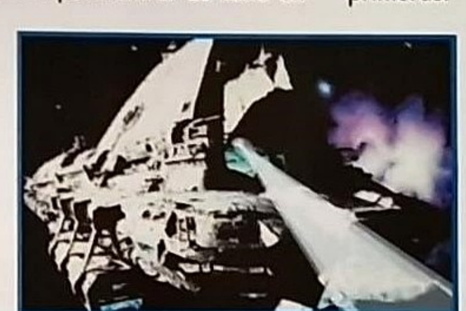
EL ALIENIGENA

Volverás a ver a Snorglat, el alienígena comerciante de la nave que viste anteriormente. Debes ofrecerle el carvite di-

ciéndole que tienes unas hierbas, aunque en el CD-ROM, por un error de traducción se lee "piedras preciosas", cuando se debería leer "hierbas". Con él llegarás a Wheelword, pero para abordar la nave de Snorglat, tendrás que jugar. Deberás activar la grapa de amarre con el botón derecho del ratón y acelerar con el izquierdo hasta que tu nave esté totalmente acoplada a la suya.

Una vez estéis en el puerto de amarre, resulta que el alienígena no es precisamente un "santo" y se producirá una conversacion. Debes contestar primero: "No. He decidido..." y luego: "Erm... Bonita arma..." Se producirá un disparo. Después que eso ocurra, debes saltar a tu coche y la pantalla de navegacion aparecerá. Busca la "L" encerrada dentro de un círculo encima del único cuadrado verdoso que hay en la ciudad. Es 40e. Pulsa "búsqueda a" y luego la "L" en el círculo: estarás en un estacionamiento de aterrizaje con un robot cerca de ti trabajando. Sé cruel y empuja al androide dentro del agujero para robarle un cable metálico que se encuentra junto a su caja de herramientas. Con el cable en tu poder, salta al coche y busca en el mapa de la ciudad otra "L" encerrada en un círculo. La que te interesa está en segunda posición hacia la izquierda del cuadrado verde. Es el estacionamiento de aterrizaje marcado con la referencia 1h. Cerca de donde aterrices hay una puerta que se materializa en un simple arco que debes cruzar. Al otro lado de esa peculiar puerta se encuentra la gran autopista. Observas que a tu lado -en el suelo- hay una botella: ¿a qué esperas para cogerla? Ahora deberás caminar hasta el fondo de la carretera, hacia el final de la curva para entrar de lleno en el bullicio, los olores y las discusiones propias de una concurrida calle comercial. A la derecha, se distinguen con dificultad unas escaleras mecánicas por cuya rampa debes subir hasta el nivel de encima y en la misma dirección debes hacer otro tanto con una réplica de las primeras.

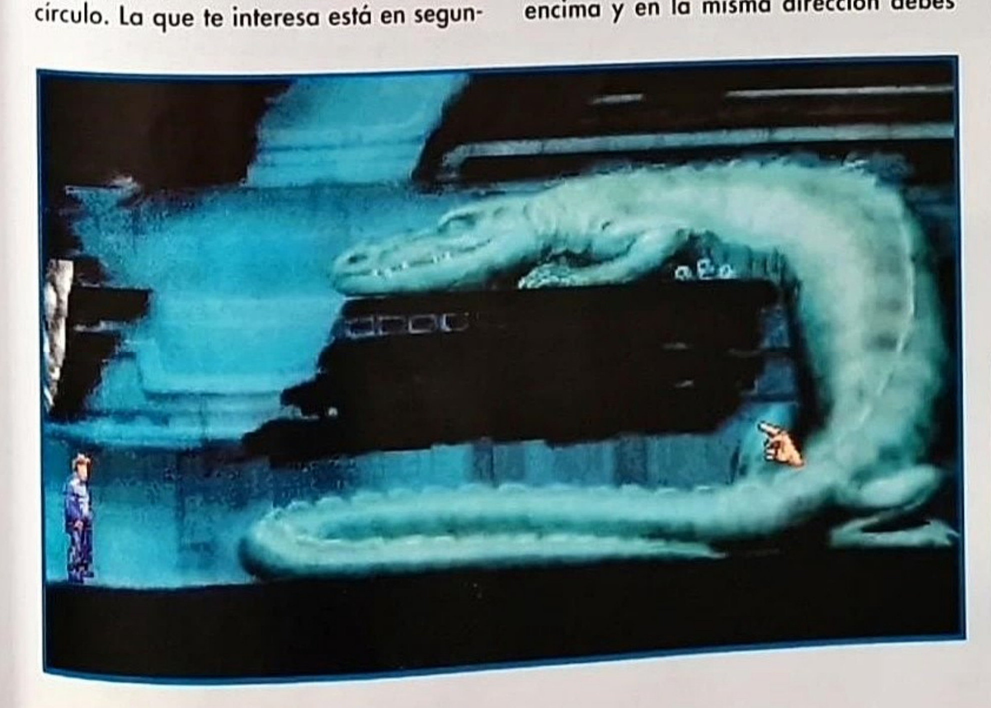




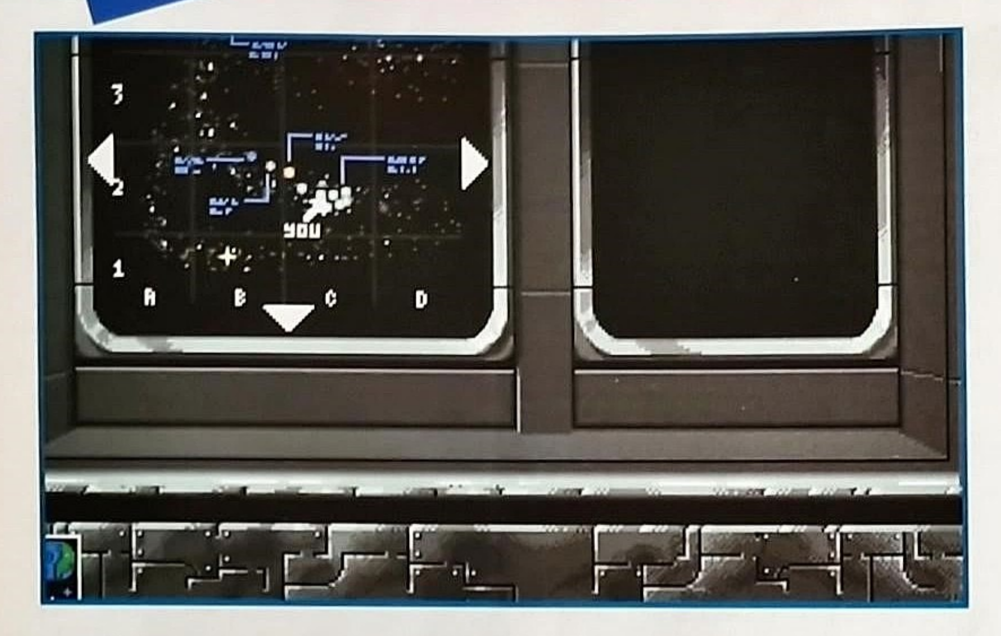


Estas se distinguen mejor porque tienen un tono de gris más oscuro. Dirígete ahora hasta el monitor que se encuentra a tu izquierda e introduce en el mismo la ID CARD a través de la ranura que tiene debajo. Debes pedir carvite sintética. Una vez en tu poder la carvite sintética, vuelve a bajar por las últimas escaleras que utilizaste y dirígete hasta una puerta iluminada de amarillo que está al fondo de la escena. Esta escena es la primera que viste después de abandonar la carretera. La puerta amarilla es la de un bar y debes entrar a través de la misma al local.

Una vez dentro del bar, a la derecha de la pantalla, puedes observar a un alienígena sentado solo en una mesa. Deberás preguntarle primero si hay alguien sentado y después decirle: - Me considero muy honrado... Una vez hayas averiguado lo que desea, llega hasta la barra del bar y compra el brandy. Con el licor en tu poder, combina el brandy con las hierbas y vuelve a la mesa del alienígena para hablar de nuevo con él. Llegará un momento en que se desmaye y cuando eso ocurra, Boris tomará "prestado" su galón. Concluída tu misión en el bar, sal de nuevo a la carretera bajando el grupo de escaleras mecánicas que tomaste primero. Verás que, al entrar por el pasaje estrecho que se encuentra al lado del arco grande, te encontrarás ante un ascensor. Cuando in-







tentes bajar por el mismo, explotará. Para descender al nivel de abajo debes usar el cable que robaste al androide previamente precipitado al abismo del agujero, en el muelle de desembarco. A la derecha encontrarás un mendigo con el cual debes hablar en los siguientes términos:

- Le agradecería que me ayudara...
- Reconozco que suena muy triste...
- Bueno, tenga esta botella...

El mendigo en agradecimiento a tu generosidad te regalará un pase de identidad.



Para salir de la escena, señala las lucecitas del ascensor atascado y subirás por la cuerda a la pequeña plataforma. Encima de ti, encontrarás unos controles en los cuales debes usar el androide para poder llegar hasta el nivel superior.

Al asomar a ese nivel, encontrarás a un anciano en el suelo: unos jet-packers le cortaron la mano. En ese estado, será mejor que hables con él en este orden de frases:

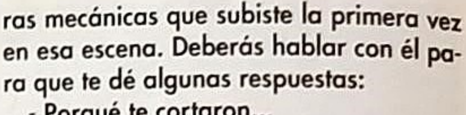
- Hola, soy...
- Quizá pueda...

Entonces se iniciará una persecución por las calles de la ciudad, en la que debes tomar parte destruyendo a esos vándalos. Después de derrotarlos, debes hablar con uno de ellos en el estacionamiento así:

- Bien, dame...
- Oh, si quieres...
- No hay trato...



Acabado el asunto de los vandalos, traspasa la puerta del aparcamiento y ve hacia el fondo de la carretera de nuevo. Verás al curandero en el estacionamiento de coches que se encuentra al pie de las primeras escale-



ras mecánicas que subiste la primera vez en esa escena. Deberás hablar con él para que te dé algunas respuestas:

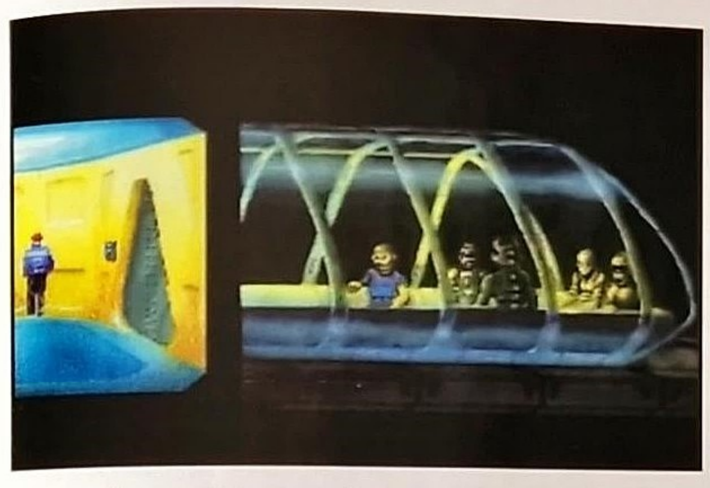
- Porqué te cortaron...
- Soy del planeta Tierra...
- Bueno, realmente...

Ahora síguele, pero antes de irte verás al barón Kaleev. Boris se marchará corriendo a través de un pasaje. Cuando llegues al ascensor, deberás dar una salto para alcanzarlo. Ve por uno de los callejones cercanos al mendigo y saldrás a una calle que está justo encima del monorraíl. Haz que Boris casi cruce el puente y luego salta sobre el monorraíl mismo. Tan pronto como el tren haya parado, salta sobre la escalerilla adherida a la viga de la izquierda que sostiene las vías y salta hacia la vía inferior. Entra en esa especie de hangar y camina hacia la derecha hasta la pequeña terraza que se encuentra en la esquina. Ahí existe un conducto de aire dentro del cual debes meter al robot para que opere lo que considere oportuno.

LA NAVE

Si todo ha ido como es de esperar, te encontrarás cruzando una de las puertas que dan acceso al espaciopuerto. En el centro de la sala verás un terminal expendedor de billetes dentro del cual debes insertar la tarjeta de identidad azul. Comprarás un billete a la galaxia Mekanthallor. Empuja/Tira de los mandos de control de la puerta emplazada a tu izquierda para salir hasta el pasillo. Te encontrarás un campo de fuerza en mitad del pasillo: usa tu billete ahí para poder avanzar hacia el Liner Shuttle, cuyo acceso está controlado en la puerta a través de un teclado numérico que debes usar para poder acceder a la lanzadera.

Una vez dentro de la nave, puedes ha-



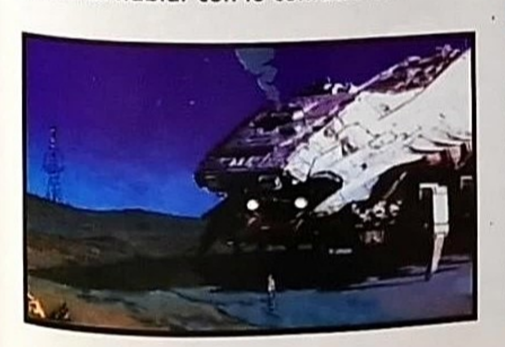


blar con los pasajeros, pero éstos no te proporcionarán ningún tipo de información útil. Así las cosas, lo mejor será que uses los mandos del ascensor que está a tu izquierda y selecciones el nivel 1.

Habla con los hombres que discuten en el pasillo siguiendo el orden que te propongo, como en otras ocasiones:

- Mencionaste algo...
- Soy Tharon...

Camina por el pasillo de la nave hacia la izquierda y entra en la primera puerta que veas. Esa es tu habitación. Dentro de la misma aparecerá un holograma y te dará instrucciones acerca de lo que debes hacer en los próximos minutos. Usa la consola de donde surgió el holograma para seleccionar el nivel 3 y dentro de ése, "Myrell". Ve hasta el nivel en el ascensor 3 y acércate a la habitación número 5. Es un poco difícil descubrir cuál es la habitación número 5, por lo que te recomiendo que uses los mandos de todas las puertas hasta que des con una que se abra, porque es cuestión de tiempo, no de dificultad. De todas formas, por si te sirve de algo, la puerta número 5 es la que se encuentra situada al lado de un par de puertas, pero independiente de ellas. Una vez dentro de la habitación, deberás hablar con tu contacto así:



- Bien, los otros...
- Si...
- Y que se supone...

Aún dentro de la habitación, una vez haya terminado la conversación, combina las dos cartas de navegación y abandona la estancia. Al salir de la misma, te encontrarás cara a cara en el pasillo a



un asesino que han mandado para liquidarte. Habla con él (- Quién eres...). Se oirá una explosión y tendrá lugar una escena "automática". Cuando todo termine, recoge el arma del suelo y quítale la tarjeta PTV al asesino, ya que debido a la explosión se le caerán. Baja ahora hasta Bahia (el hangar) por el ascensor y salta dentro del vehículo PTV azul.

DE NUEVO EN EL ESPACIO

Usa la pantalla de navegación y ve hasta Ankarlon 5. Está justo encima de tu posición. Baja al planeta y luego pulsa en el centro del planeta al elegir el cuadrante. Una vez en la superficie, camina hacia la izquierda y utiliza la opcion "empujar" en los escombros. Entre ellos encontrarás una barra de metal larga, barra que debes combinar con el mapa de navegación estelar. Una vez resuelto este asunto salta dentro del coche y despega del planeta. Asciende y ve ahora hasta Daarlor-Korv. Es el segundo planeta bajando a tu izquierda, pero tendrás que hacer escala en el planeta que se interpone entre el origen del viaje y su destino, ya que si no lo haces, no tendrás fuel suficiente para llegar al más lejano. Simplemente debes hacer acto de presencia en sus inmediaciones y poner rápidamente rumbo a tu destino final. Una vez en órbita alrededor de tu planeta de destino, desciende al mismo, y ya cerca de la superficie selecciona el cuadrante superior derecho. Camina hacia la derecha hasta llegar hasta algo parecido a un obelisco, cuya base tiene una hendidura que encaja perfectamente con los mapas estelares ensartados en la barra de metal. Insértala y te verás transportado a un mundo de ensueño jamás imaginado: a las proximidades de un sombrío templo guardián de una gema única en el universo que tú deberás "requisar": si todo va bien, te encontrarás en el Templo del Caballero.

EN EL TEMPLO DEL CABALLERO

Aparecerás al otro lado de la puerta cósmica que abriste en Daarlov-Korv.

Tendrás que caminar por encima del puente que une los dos extremos del Templo hasta llegar al altar donde se custodia la preciada Gema. Al pie de los escalones, hacia la derecha, verás un piedra en el suelo: cógela. A tu izquierda tienes una pequeña edificación de piedra con un altorrelieve en el centro.

Míralo, porque lo que te diga será cru-

cial para poder terminar lo que has ido a hacer en el Templo. Al mirar, aparecerá un mapa un poco raro, ya que -como puedes observar- las piedras del suelo no se corresponden exactamente con las del dibujo, pero es que se trata de algo aproximado, para guiarte simplemente.

Es algo muy sencillo: las piedras que tienes marcadas en el mapa de distinto color, son las que más gastadas están.

Para poder coger la gema custodiada por los rayos de energía cósmica, debes pisar las piedras gastadas, pero en un orden determinado y con un tiempo mínimo, ya que si no lo haces rápido, fracasarás. Como no puedes saltar de una en una, debes realizar todo un trayecto que marque una senda en la cual se incluyan todas las losas. El orden -que más abajo explicamos- es éste: abajo-derecha, arriba-derecha, arriba-centro, arriba-izquierda, abajo-izquierda y abajo-centro.



Así pues, debes situarte en la esquina inferior derecha, es decir, sobre uno de los tres puentes, en este caso, roto. Colócate en la piedra más cercana al precipicio, para asegurarte que pasas sobre todas las losas. Camina ahora por entre las paralelas dibujadas en el suelo y que se dirigen hacia el altar.

Habrás pisado la losa inferior derecha seguro, estés donde estés. Párate en el primer escalón -que es la losa segunda- y dobla a la izquierda sin bajarte del peldaño para poder pisar el tercer ladrillo hasta llegar a las paralelas que delimitan la dirección del puente situado en la esquina superior izquierda. Esa baldosa, simétrica en su situación a la losa segunda es la número cuatro. Ahora ve hasta el final de ese puente derruído y habrás pisado sin duda la quinta losa. Finalmente, la sexta se encuentra en el puente central por el cual accediste al altar y es ahí donde debes dirigirte ahora para pisar la última losa. Si no has fallado, desaparecerán los rayos de energía que mantienen la gema protegida, pero sólo un momento. Cuando los rayos desaparezcan, lánzale el guijarro a la piedra preciosa. Cuando ésta caiga desde el altar al suelo, debes apresurarte para recogerla, ya que comenzarán a asediarte los Guardianes Negros de la gema. Como ya habrás observado, el Templo se desmorona por el sacrilegio que has cometido y cuando pretendes huir hacia la puerta cósmica que te trajo cruzando el puente hasta el otro extremo, una de las piedras se desmorona.



Debes, por tanto, saltar hasta el otro extremo y meterte dentro de la puerta para estar de vuelta lo antes posible en Daarlor-Korv. Una vez en el planeta, corre hasta tu coche y huye hasta Arkarlon 5.

LA NAVE PRISIONERA

Tras usar, pues, la consola de navegación y haber ascendido del planeta para poder establecer la nueva ruta, debes saltar hasta el planeta que tienes encima en el mapa estelar para -siguiendo el proceso anterior- volver a saltar desde ahí a tu lugar de destino. Desciende de nuevo al planeta y selecciona el cuadrante superior izquierdo. Ve hasta la parte de la nave que tiene encendidas las luces de posición, cerca de los escombros donde encontraste la barra de metal. En tu inventario tienes otra barra de metal casi desde el principio del juego. Esa barra debes usarla cerca en el panel de mandos, que se esconde cerca de la luz parpadeante más pequeña. Usa la gema del poder en ese panel y, sobre todo, ese complejo el brazo con ordenador de tu traje. Cuando aparezcan los datos, elige el nivel 3. Entra en el teleport y habla a la criatura de su interior según te aconsejo:

- Sí, creo que sí...
- Puedo ayudarte...

Esta criatura te dará un aparato que debes combinar con la gema. Después, ponte en camino hacia la galaxia Mekanthallor que se encuentra situada en el mapa de navegación justo debajo de tu posición actual en tonos blancos. En tu trayecto vas a ser asediado por una nave que transporta prisioneros. Habla con el hombre-bruto en la siguiente forma:





- Me llamo Boris...
- Por...
- Supongo que podrás...
- Me gustaría ayudarte...

Concluída la conversación, usa el teleport sobre el cual te encuentras para salir de la nave y poder descender a Coros.

COROS

Te encontrarás con un recibimiento especial al cual debes responder en este orden:

- Hola, me llamo...
- Poco fiables...
- Qué vas a hacer...

En cualquier caso, más te vale darles el coche. Dírígete hacia la ciudad y háblale a un personaje que se encuentra casi en medio de la calle vestido de lila en actitud de espera. Habla con él:

- Supongo que...
- Me llamo Boris...

Camina ahora una pantalla más abajo de donde te encontraste con Doshiv y habla con los imponentes centinelas que guardan lo que parece ser la entrada a algún importante sitio:

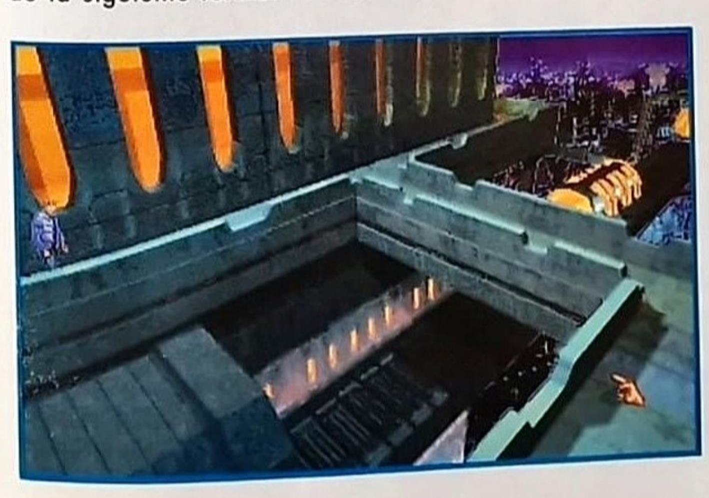
- Que no puedo...
- Cómo puedo conseguir...

Ahora debes ingeniártelas para pasar de la siguiente forma: retrocede una pantalla y habla con el robot ornamental que está moviéndose de lado a lado en la pantalla durante todo el tiempo. Dile lo que sigue:

- Te he dicho...
- Los centinelas de la plaza...
- Sí que lo tienen.

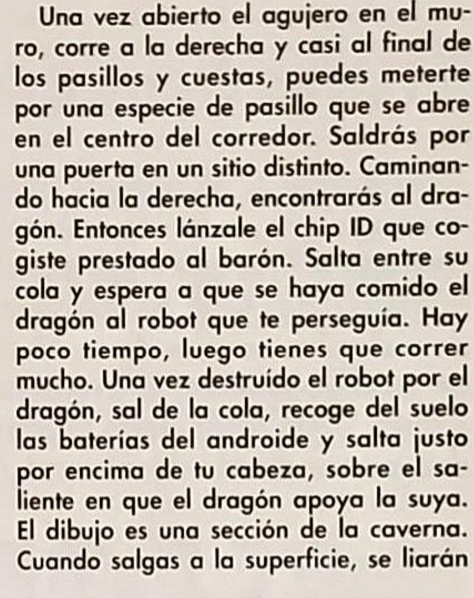
El androide será destruído, por lo que debes recoger de entre sus piezas las baterías, para combinarlas con la gema del poder. Si usas ahora el brazo con el ordenador y la combinación de gema del poder con las baterías, tendrás un eficaz sistema de ocultación. Estáte alerta porque este sistema de ocultación tan sólo dura unos segundos y debes renovarlo constantemente. Ahora sí puedes pasar por entre los centinelas. Ve rápidamente hacia la izquierda, porque será allí donde encuentres al barón en una animación automática. Haz lo que se te di-





ce y sigue: camúflate de nuevo y vuelve a los androides que encontraste acompañado por Doshiv. Habla con el robot de la derecha y hazle romper el muro así:

- Gracias esbirro...
- Abreme un agujero en...
- Haz lo que mando.



Una vez abierto el agujero en el muro, corre a la derecha y casi al final de los pasillos y cuestas, puedes meterte por una especie de pasillo que se abre en el centro del corredor. Saldrás por una puerta en un sitio distinto. Caminando hacia la derecha, encontrarás al dragón. Entonces lánzale el chip ID que cogiste prestado al barón. Salta entre su cola y espera a que se haya comido el dragón al robot que te perseguía. Hay poco tiempo, luego tienes que correr mucho. Una vez destruído el robot por el dragón, sal de la cola, recoge del suelo las baterías del androide y salta justo por encima de tu cabeza, sobre el saliente en que el dragón apoya la suya. El dibujo es una sección de la caverna. Cuando salgas a la superficie, se liarán



a tiros contigo: usa de nuevo el ordenador del brazo para camuflarte, habiendo combinado antes las pilas con la gema. Un vez seas invisible, podrás ir caminando hacia la izquierda. En tu camino encontrarás cuatro androides. Empuja/Presiona al que tienes más cerca en su parte superior derecha, más o menos en el hombro. Camina ahora hacia la izquierda y habla con el hombre-bruto que se encuentra tendido en el suelo, arrebatándole el arma de energía. Una nueva conversación:

- ¿Cómo has llegado?...
- ¿Debería destruir?...
- ¿Aparicion pública?...

Coge su guante y camina de nuevo hacia la izquierda. Habla:

- ¿Qué te hace pensar?...
- Esta gema...
- Ahora déjame...
- No puedes hacerme...
- Reúnete...
- OK, OK si quieres...

JOSE VILLALBA MEDINA

Mundodisco

MUNDODISCO

TIPO: AVENTURA
COMPAÑIA: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

***Mundodisco* es un planeta plano y reposa sobre cuatro elefantes que, a su vez, están de pie sobre una tortuga llamada A'Tuin que vaga por el espacio. *Mundodisco* es, además, una saga de deliciosos libros de cuentos para niños de todas las edades. Pero *Mundodisco* es algo más que eso: es, probablemente, la aventura gráfica del año, destinada a causar tanto furor como lo provocaron, en su momento, las dos partes de *Monkey Island*. Condiciones tiene para ello.**

RINCEWIND Y EL DRAGON

En el platónico (derivado de plato, no de Platón) escenario se reúnen seis conspiradores (parecen siete, pero luego veremos que son seis).

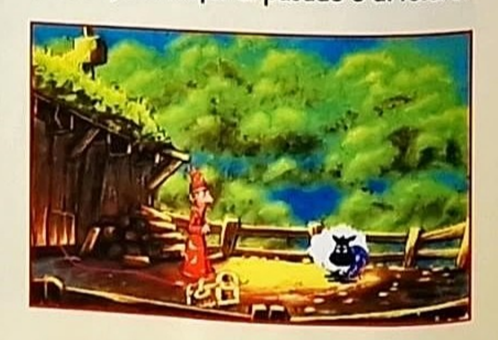
¿Objetivo? Invocar a un majestuoso dragón que pretenden les sirva de trampolín para hacerse del poder en la ciudad capital de Ankh-Morpork. ¿Obstáculos para ello? Casi nada: sólo un infeliz aprendiz de mago llamado Rincewind, cuya piel vestiremos a lo largo del juego.

PRIMER ACTO: ¿DONDE ESTA EL DRAGON?

Se abre el telón y salimos de nuestro plácido sueño para enterarnos de que nos llama nada menos que el archicanciller de la Universidad Invisible, escuela de magos a la que asiste, no con mucho éxito, nuestro alter ego. Sobre el armario de su habitación duerme un curioso baúl con patitas, pero no es el momento de despertarlo: hay que acudir a la cita.

A mitad de la escalera, a la izquierda, y pasando ante una estatua, está el despacho de marras. El archicanciller nos informa de la misión: buscar los componentes para construir un detector de dragones. Las instrucciones están en un libro de la biblioteca, pero hay un pequeño problema: el bibliotecario es un simio aficionado a atizar a todo el que pronuncie la palabra "mono" y se niega a entregar el ejemplar sin que le den algo a cambio.

Por ahí cerca, un curioso personaje con un plátano en la oreja (que entregaría a cambio de "todo el oro del reino") nos informa sobre la existencia, en la biblioteca, del llamado "Espacio-L". El mono nos da más detalles: se trata de una puerta para viajar al pasado o al futuro.





Junto a la biblioteca hay un ropero a oscuras y, en él, una escoba.

Golpeando con ella al baúl conseguimos que se despierte. A partir de ahora será nuestro inseparable compañero y guardará todos los objetos que encontremos. En el armario de la habitación de Rincewind vemos, además, un monedero. De momento no está muy lleno, pero algunas compras nos permitirá hacer.

El baúl contiene un plátano. A cambio de él, el mono bibliotecario nos da el libro que antes le habíamos pedido y que entregamos al archicanciller. Sabemos ahora los cinco objetos que debemos buscar: un cayado con una bola en la punta, un resorte metálico, un duende, un disco resistente al calor y... aliento de dragón. ¡Vaya encarguito! En el comedor de la Universidad está el viejo y sordo mago Windel Pons, con un cayado que reconocemos como uno de los cinco objetos en cuestión, así que le damos el cambiazo por la escoba. Eso fue fácil.

¿Serán igual de sencillas los otros cuatro componentes? Se impone pasear un poco por la ciudad, no sin antes visitar la cocina para charlar con el cocinero, coger otro plátano y hacernos con un saco de fertilizante en el sendero que rodea al campus.



El pelmazo aprendiz de mago que come ciruelas sentado en un banco nos facilita la apertura de la puerta principal, no sin antes hacernos escupir una rana, que cogemos. A propósito, ¿qué hacía ese batracio en la boca de Rincewind? La gran puerta, al fin y al cabo, cederá de una patada. Ya estamos en la ciudad.

CHISMORREOS DE LA GRAN CIUDAD

En los bares se suelen decir cosas interesantes y el de Ankh-Morpork está justo al sur del palacio. En él un asustadizo personaje nos habla de un fantasma que



lo visitó la noche anterior y le robó su pase para salir de la ciudad; un fanfarrón, tras darle una cerveza, cuenta sus inverosímiles aventuras con las amazonas y el cantinero, una vez que observamos una botella de vino retroactivo que hay en el bar, nos lo da a probar. Conservamos el vaso y una jarra vacía de cerveza. Nos enteramos, además, que con el vino "retroactivo" la borrachera



se pasa "el día anterior". El vaso vacío tiene "buenas propiedades acústicas". Tomamos nota de ello y nos hacemos, de paso, con unas cerillas que están en el mostrador.

La siguiente escala la hacemos en el palacio. Los guardias son impertinentes, pero tontos, y cuando les hablamos de la fealdad de sus respectivas esposas comienzan a darse de golpes: podemos entrar.

Allí conocemos al patricio, al bufón y a tres personajes que hacen cola (un campesino, un ladrón y la bruja Tata Ogg que, dicho sea de paso, tiene bajo el brazo un libro de recetas de natillas con pócimas de amor, que no nos da, aunque sí nos comunica que tiene una olla de ellas en su casa). En el baño hay un espejo que recogemos por pura vanidad.

En la plaza un joven ratero nos enseña el noble arte del robo.

Practicándolo con los vejetes cercanos nos hacemos de unas bragas (¿quién lo iba a decir del ancianito?). En la consulta del psiquiatra, aunque no la primera vez que entramos, recogemos una red de cazar mariposas y conversamos con un troll y una chica vestida de lechera que busca a su desaparecido amor.

En la picota vemos un recaudador de impuestos. Es irresistible la tentación de tirarle tomates. De uno de ellos obtenemos un gusano.

En el extremo sur de la ciudad, al este del río, hay unos establos con un burro



poco comunicativo. De momento sólo sacamos de allí un puñado de maíz.

Y, por último, recorremos la calle del este de un extremo a otro.

Allí nos hacemos de un largo cordel y de un muñeco en la juguetería, charlamos con un monje del dios cocodrilo Offer, vestido de negro, y con un mendigo, y entramos en la peluquería que es, al mismo tiempo, consulta dental.

LA PREVISION RECOMPENSADA

De algo tienen que servir todas las chucherías que hemos recogido. La clienta de la peluquería tiene un rulo... ¡una espiral metálica! Tras hacerle saber a la dama lo mal que le queda ese peinado, el barbero se guarda el rulo en el bolsillo. Intentamos obtenerlo con nuestra flamante habilidad de robo, pero el Fígaro no se deja. Hablando con él nos enteramos de su adoración por una lechera (¿será la de la consulta del psiquiatra?) Mientras piensa en su amada nos apropiamos del rulo. ¡Ya tenemos dos objetos! Al sur de la plaza hay un callejón por cuyos techos deambula una especie







de ninja. Al pisar una losa falsa salimos volando hacia las azoteas, en las que charlamos con el deshollinador. Un letrero nos revela que ésta es una zona de entrenamiento del gremio de los asesinos, lo cual explica las acrobacias del ninja, miembro de este grupo. Al intentar apoderarnos de la escalera, ésta se cae y la recoge nuestro baúl (lo cual provoca, de paso, un espectacular accidente del saltimbanqui).

A lo lejos se ve una torre. La curiosidad nos hace ir hacia ella.

Desde allí vemos al dragón, posado en el techo del palacio. ¡Si pudiéramos obtener una muestra de su aliento! Aliento... espejo...

¡Eureka! Bajamos a buscar el espejito que cogimos del baño del palacio y volvemos a subir. Colocándolo en la punta del mástil y moviéndolo un poco, el dragón viene a mirarse en él y nos deja la muestra deseada. ¡Tres objetos! Pero en el callejón hay algo más. Al final del mismo está el laboratorio de un alquimista que acaba de inventar el cine. El mecanismo de la cámara es nada menos que un duende que dibuja imágenes a razón de 24 por segundo. El alquimista no está muy de acuerdo con que nos llevemos el duende, así que habrá que entretenerlo. Nada mejor para un cineasta en ciernes que unas palomitas. Colocamos el maíz en la retorta y el revoloteo asusta al inventor. Es nuestra oportunidad de apoderarnos del duende, pero éste resulta escurridizo, se escapa y se oculta en una cueva de ratón que está delante del laboratorio. Lo hacemos salir con nuestro gusano, no sin antes atarlo al cordel (si no tomamos esta precaución el duende se llevará la carnada, pero no importa: podemos ir a la plaza a por otra. Aquí no hay actos irreversibles). Y en un santiamén ya tenemos cuatro objetos.

Intuímos que el último es la sartén del cocinero, así que regresamos a la Universidad, principio y fin de nuestra búsqueda. De paso, como ya tenemos cerillas, encendemos el farol del armario y cogemos un paquete de almidón que hay en él.

El asunto de la sartén hay que atacarlo desde otro ángulo. En el sendero había una ventana. Como ya tenemos escalera podemos acceder a ella y es, en efecto, la de la cocina. La red cazamariposas nos permite birlar una tarta y el cocinero, creyendo que los magos están jugando con la gravedad, va a quejarse. ¡La sartén es nuestra!

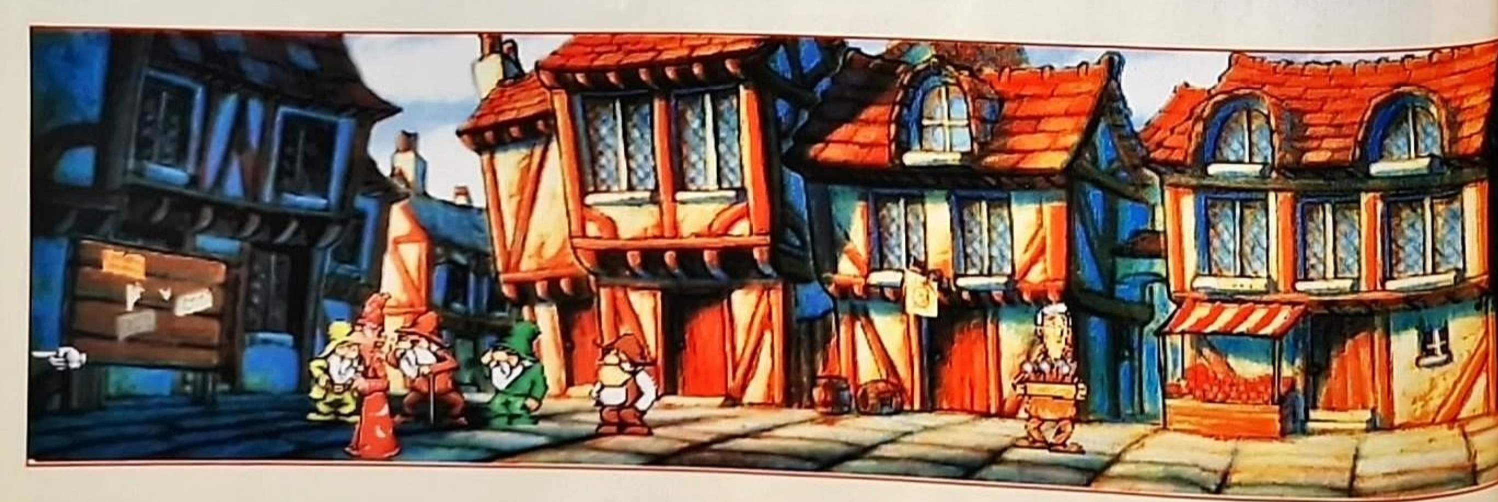
LAGRIMAS DE DRAGON

Con los cinco objetos el archimaestre construye el detector de dragones, que pretende usar él mismo para quedarse con la gloria... y el oro del dragón. ¿Después de todo el trabajo que hemos realizado? ¡De eso nada! Engañamos al dignatario para recuperar el detector y salimos a la ciudad. Al suroeste de la misma el artefacto empieza a brillar y hallamos el escondrijo: un establo. Como esperábamos, hay un montón de oro.

Poco dura nuestra dicha. El dragón está ahí mismo. Según el gran lagarto, permanece en este mundo en contra de su voluntad. Los seis conspiradores lo controlan por medio de otros tantos objetos dorados, uno en poder de cada uno de ellos. Si no se recuperan, acabarán por obligarlo a destruirlo todo, así que no hay otra alternativa. La pista para hallar a los encapuchados está en la biblioteca: de ella fue robado el libro para invocación de dragones. Comienza una nueva búsqueda.

SEGUNDO ACTO: EL ALMACEN DE LOS TIEMPOS

Tras recoger un destornillador que colgaba junto al dragón, regresamos a la biblioteca. Un nuevo plátano y el mono nos revela el estante en el que estuvo el libro. El lugar está, en efecto, vacío. Pero el robo tuvo lugar en el pasado... ¿Qué hacer? ¡El Espacio-L! El plátano dorado nos permitiría el acceso a todos los servicios de la biblioteca. Pero sólo nos se-









rá entregado a cambio de "todo el oro del reino".

¡Oh, no! ¿Desprendernos del tesoro? La alternativa es morir achicharrados. De nada le sirve el dinero a un cadáver. Así que, haciendo de tripas corazón, entregamos nuestros cuatro montones de oro al pérfido poseedor del plátano. Visto y no visto. Al menos hay una compensación: el mono nos muestra la entrada al Espacio-L.

Una vez en el pasado aguardamos a que aparezca el ladrón y lo seguimos hasta el lugar en que se reunieron los conspiradores: está al oeste de la ciudad, justo al norte del establo. Sólo que no se puede entrar si no se dispone de una capucha negra, hecho del que nos informan en cuanto llamamos a la puerta. Una vestimenta así sólo la tenía el monje de Offer que predicaba en la calle.

Ya que estamos aquí, exploramos un poco el pasado. En la posada hallamos al asustadizo personaje de la taberna, el que había visto un fantasma. En el parque está el propio Rincewind, durmiendo la borrachera del vino retroactivo. Sobre él revolotea una mariposa, que intentamos cazar con la red. El insecto huye y se pone a batir sus alas junto a la lámpara.

En la calle, junto a la pescadería, hay una nueva ¿o vieja? pintada en la puerta del retrete: "Demuestra ser un hombre visitando a Sally la Gorda". También hallamos a nuestro amigo, el troll de la consulta, dedicado a ceramista. Nos llevamos un cuenco de recuerdo.

Por último, visitamos el bar. Los maltrechos camorristas aún no lo están. Parece que la pelea aún no ha tenido lugar. Uno de ellos nos informa de que la señal de "quiero golpes" es poner el vaso boca abajo.

El hombrecillo que está en la mesa contigua tiene uno. Llamamos su atención acerca del cuadro que hay detrás de él y aprovechamos su distracción para jugar un poco con el vaso. ¡La que se arma! El matón de la puerta entra a poner orden y, sin perder un segundo, utilizamos la escalera para hacernos de uno de los palillos del tambor de anuncio. ¡Nada, que nos hace mucha ilusión tocar el gong del comedor de la Universidad!

EL CAOS Y LAS MARIPOSAS

De vuelta al presente pasamos por el parque para ver si la mariposa se deja coger. Parece que ha llovido, porque la lámpara está llena de agua y en ella nada un pez. "El batir de las alas de una mariposa en Tokio puede hacer que llueva en New York". Mariposa, lluvia, lámpara, capa negra del monje... Una idea interesante. Pero habría que cazar la mariposa en el pasado.

Otra idea nos la da el asustadizo de la posada. En el presente, el personaje en cuestión no está durmiendo en ella, pero sí hay una sábana que recogemos con malévolas intenciones. También hay un jabón super-espumoso en el baño.

Regresamos al Espacio-L para poner en práctica nuestras brillantes ocurrencias. ¿Cómo coger la mariposa? Presente y pasado se relacionan: tenemos en nuestro poder una rana que, por una extraña razón, estaba en la boca de Rincewind. Ponemos al batracio sobre el durmiente y los saltos del mismo hacen que la mariposa cambie de posición.



¡Ya es nuestra! Ahora la llevamos a la lámpara de la calle y, como era de esperar, se produce el efecto deseado: un tan torrencial como local aguacero deja al monje hecho una sopa.

Aún nos queda el asunto del fantasma de la posada. La sábana constituye un excelente disfraz y hacemos con el joyero justo lo que nos dijo el hombrecillo. Pero... ¿dónde está el pase? En la caja fuerte solamente hay un martillo. Decididamente hay que regresar al presente.

EL SEPTIMO CONSPIRADOR

Bueno. Al menos tenemos nuestra capa negra. El monje la puso a secar en el callejón que está junto a la pescadería. Nos damos una vuelta por la juguetería para ver si hay novedades y obtenemos un muñeco de Papá Puerco, el equivalente de Papá Noél en este mundo. Para algo nos servirá.

¿Y el pase para salir de la ciudad? Una nueva visita al bar y el hombrecillo nos da nuevos datos sobre el fantasma. Al parecer, rompió el joyero con el martillo de la caja fuerte y así obtuvo el pase. Es lo que necesitábamos saber.

¡Pues al pasado! Vistiendo la flamante capa negra intentamos entrar al escondrijo, pero ahora resulta que se necesita una contraseña. La tubería que va de la puerta a la valla nos permitirá escucharla cuando la diga el ladrón, pero hay que mejorarla un poco. Comenzamos por orientar hacia la puerta el desagüe y utilizamos nuestro vaso "acústico" en el otro extremo.

Un poco de paciencia para esperar al ladrón y ya tenemos todos los elementos para infiltrarnos en el complot (lo cual convierte a Rincewind en el séptimo encapuchado, ¿no decíamos que se trataba de siete que eran seis?) Lo que dicen los participantes nos permite identificar a algunos de ellos, a saber: el bufón, el pescadero, el deshollinador, el pocero, el ladrón y... nos falta uno. Se trata de un tal Sesoladrillo. ¿Dónde

podrá estar? Antes de irnos del Espacio-L completamos la operación "fantasma", con la información recién adquirida, para hacernos del pase. Se amplía nuestro universo.

MUCHO HAY DE NUEVO EN MUNDODISCO

Ahora que sabemos quién es quién, es hora de hacer un nuevo recorrido. Lo primero es satisfacer el capricho de tocar el gong con el palillo del tambor. ¡Vaya! El aprendiz de mago se cree que es la hora de comer y abandona sus ciruelas. Es el momento de hacernos de ellas.

También recogemos, por nuestra provervial previsión, un poco de harina de maíz en la cocina y un cubo de basura (¿no nos estaremos pasando un poco?) en el sendero.

A propósito, ¿qué habrá fuera de la ciudad? Ahora que tenemos un pase podemos salir de ella. Aprovechamos para charlar con los dos guardias (resulta que el grandote es un "enano crecidito") y sacar un barril de pólvora y unos petardos de una caja que hay junto a la entrada.

En la cima de las montañas se nos acerca un curioso animal: un basilisco. Creyéndonos en peligro, el baúl acude en nuestra ayuda y espanta al bicho, que deja tras de sí un gran huevo y una pluma.

En el bosque sombrío está la casa de la bruja Tata Ogg, que ahora se encuentra ausente (como sabemos, está haciendo cola en el palacio).

En la olla se calientan las natillas y, al recordar sus interesantes propiedades, llenamos con ellas el cuenco del troll alfarero.

Por último, nuestro complejo de Dr. Livingstone nos lleva al borde del mundo. De él nos llevamos una lámpara y un coco. Para ello primero movemos el cocotero y luego pescamos la fruta con la red de mariposas. Parece que el coco no contiene agua, sino leche.

Poco más hay que ver de momento en el exterior, con la excepción de un pozo de los deseos en el bosque del sur, así que regresamos a los no muy seguros muros de la ciudad. Tenemos que buscar a los conspiradores.

NO TODO LO QUE BRILLA ES ORO

El primero de ellos sería el ladrón, que estaba en el palacio, pero resulta que los guardias ya no caen en el viejo truco y no nos quieren dejar pasar. Así que vamos a por el pocero (habíamos visto que tenía un diente de oro).

En la plaza entramos, una vez más, en la consulta del psiquiatra y resulta que ya casi es nuestro turno. El facultativo que, como era de esperar, está como una cabra, nos regala unas manchas de tinta y la lechera nos deja una nota para su amado dentista.











Ahora el vendedor de la plaza se ha dedicado a las rosquillas, un poco duras, por cierto. Le compramos una y, pensando que quizás no sean muy buenas para la dentadura, se la damos a probar al pocero.

Este corre al dentista.

Tras comprobar que, gracias a nuestras maniobras con las tartas, el cocinero ha sustituído al recaudador en la picota, saludamos a nuestro amigo el ratero y descubrimos que éste conoce un "movimiento de manos secreto", una suerte de saludo masónico. Pero no nos lo revelará a menos que le demos una "prueba de hombría". Lo cual nos recuerda la pintada sobre Sally la Gorda.

Pero antes hay que seguir la pista a nuestro pocero, que está sentado en el sillón del peluquero-dentista. La nota de la lechera aleja al odontólogo y somos nosotros los que atendemos al cliente. Ya tenemos el primer objeto dorado: un diente de oro.

Cerca de allí está nuestro pescadero y su cinturón es de oro. Una ciruela en su caviar lo hace visitar el retrete. ¡Pero ni modo! No se deja quitar el cinto. Damos una vuelta y, cuando el pescadero está de regreso, observamos que en el mostrador hay un pulpo. Atándole los tentáculos con el cordel conseguimos cogerlo. ¡Al retrete con el octópodo! Y agreguemos un poco de natillas, para hacerlo enamoradizo.

El truco resulta. Una nueva ciruela, una nueva visita del pescadero al retrete y el amor de múltiples brazos se manifiesta. El cinturón es nuestro. ¡Y van dos! ¿Cómo quitarle el cepillo al deshollinador? Colocando el muñeco de Papá Puerco en la chimenea del alquimista atraemos a nuestro objetivo a una posición estratégica. El atascamiento llena el laboratorio de humo y el inventor sale corriendo. Eso nos lleva a la segunda parte de la maniobra: un barril de pólvora en la chimenea, una larga mecha improvisada con el cordel y una cerilla en el otro extremo. ¡Pum! Al suelo con el deshollinador y al baúl su cepillo. Van tres.

No queda más remedio que intentar entrar al palacio. En él estaban el ladrón y el bufón, dos de los conspiradores. Las manchas de tinta sirven para volver a engañar a los guardias de la puerta pero, ¡oh, sorpresa!, el ladrón ha desaparecido. Su lugar lo ocupa el recaudador



de impuestos que estaba en la picota. El campesino nos informa de que el chorizo se ha ido "a las sombras". ¡Por fin tenemos una razón para visitar la zona sombría! Al menos tenemos a nuestro bufón. Un cubo de basura vertido sobre su cabeza lo hace ir a bañarse. Su gorro de cascabeles dorados cuelga de la sombrerera del baño, pero Chucky, el bastón parlante, émulo de Piolín, no nos deja pasar con su "Me parece que vi un lindo maguito".

Por suerte, aún nos quedan recursos: el jabón extra-espumoso vertido en la bañera nubla la visión del cotilla y conseguimos apoderarnos del gorro de cascabeles. ¡Van cuatro!

LA CUEVA DE ALI-BABA

Venciendo nuestros temores nos internamos en la zona sombría. Allí encontramos a un albañil con una curiosa paleta dorada. Sesoladrillo... mmm... Intentamos quitarle la paleta, pero sólo se la dará a "alguien muy especial". La relación de los albañiles con la masonería nos hace pensar en el apretón de manos secreto.

Un poco más allá está "la cabaña del Tío Ladrón". En principio, la escalera nos serviría para llegar a ella, pero el ruido que hace ésta al caer siempre despierta al bello durmiente; otro problema que aún no sabemos cómo solucionar.

Y al final del camino hay un burdel, pero las empleadas (quizás una de ellas sea Sally la Gorda), como buenas trabajadoras nocturnas, ahora están durmiendo. Se impone regresar al Espacio-L.

De vuelta a la zona sombría, pero ahora en el pasado, echamos un vistazo en la cabaña del ladrón, pero no vemos en ella nada de interés. Al parecer, el objeto dorado lo lleva el "gato" consigo.

El segundo objetivo de la visita resulta









más satisfactorio. Las "damas de la noche" están despiertas y una de ellas es, en efecto, Sally la Gorda. Para que nos permita "demostrar la hombría" pide tres cosas: un huevo, harina y leche. Por suerte ya tenemos todo eso, con la excepción de que el coco cerrado nos lo devuelve. Así que lo abrimos con el destornillador y se lo volvemos a dar.

Ha llegado "la hora de la verdad". Pero ésta se revela en forma de un delicioso plato de natillas que nos prepara la polifacética Sally.

Por suerte el agotamiento culinario la lleva a darse una ducha y aprovechamos para recoger sus bragas como prueba de que "Rincewind estuvo aquí".

De nuevo en el presente, las bragas resultan prueba suficiente para el ratero, que nos enseña la nueva habilidad del movimiento de manos.

Al practicarlo con los eternos vejetes cae en nuestro poder un sostén con relleno. Como ya habíamos sospechado cuando hacíamos aprendizaje de ratería, parece que uno de ellos tiene aficiones un tanto curiosas.

Pero el apretón de manos, aplicado al albañil, nos permite obtener la paleta dorada y el sostén sirve de amortiguador para que la escalera no haga ruido y así matamos dos pájaros de un tiro: una llave del ladrón (hay que hacerle cosquillas con la pluma para que la suelte), sexto objeto dorado, también cae en nuestras manos. Ya podemos liberar al afligido dragón.

CAMBIANDO EL FUTURO

¿Quién se puede fiar de la palabra de un dragón? Cuando le entregamos los seis objetos, en lugar de regresar a su dimensión, asegura que se quedará para matar a los seis conspiradores y de paso a Rincewind que "también estaba allí".

¿Qué hacer? Recorremos la ciudad con desesperación en busca de ideas (si nos demoramos mucho, uno por uno los miembros de la "Sociedad de los Explicativos de la Espada" serán quemados por el bicho).

Pero las ideas existen y están en la plaza: Tata Ogg, tras su larga espera en el palacio, ha conseguido autorización para vender sus chucherías. Le compramos una alfombra mágica que no parece funcionar muy bien y bajo ella descubrimos su famoso recetario de natillas. Se niega a venderlo, pero insiste en darnos un beso. No resulta muy atractiva la idea de entrar en contacto con la bruja, aunque la vida nos vaya en ello, pero por suerte Tata Ogg cierra los ojos para recibir el ósculo y le quitamos el recetario en cuestión. El problema es qué hacer con él.

En el Espacio-L, nuestros repetidos intentos de llevarnos el libro sobre invocación de dragones habían resultado en cambio demasiado drásticos en el futuro. Pero ahora tenemos otro libro y se puede intentar algo más sutil. De vuelta al pasado, cogemos el libro sobre dragones, cambiamos su carátula con el de las natillas y colocamos el de cocina, disfrazado de tratado dragonil, en el estante. ¡Y a esperar al ladrón! Este no tarda en llegar y la reunión invocadora se convierte en un gran picnic de natillas. ¡Ya no habrá monstruo en la ciudad! Corremos a palacio para intentar cobrar la supuesta recompensa pero este empeño resulta un poco difícil, pues ahora resulta que nadie ha sabido jamás de ningún dragón y, por tanto, el patricio no quiere soltar la pasta. Pero nuestra insistencia y las continuas menciones de la palabra prohibida provocan que lo que con tanto esfuerzo habíamos impedido se produzca por nuestra culpa: reaparece el pertinaz monstruo alado y llameante.

Ahora estamos obligados a deshacer lo que hemos desencadenado. Pero ya no se trata de "localizar" a un dragón ni de "ayudarlo a librarse de sus captores". Se trata de vencerlo, vestir la piel de héroe y Rinceward, aunque le sobran condiciones de pícaro, no parece muy dotado para empeños mayores. ¿Podrá dar la talla?

TERCER ACTO: HEROE POR RECETA

Sólo un verdadero héroe puede acabar con un dragón (al menos eso se dice). ¿Y cuál es la receta para hacer de Rincewind un nuevo San Jorge? Los guardias de la puerta, los vejetes de la plaza, la amazona, los magos del comedor de la Universidad y una prostituta del burdel dan ocho elementos: una señal de nacimiento, un talismán, un bigote, una máscara, camuflaje, una buena espada, un hechizo y una bolsa repleta de dinero para impresionar a las chicas.

El guardia al que primero preguntamos nos informa de las probabilidades de victoria que aportan todos estos atributos, juntos o por separado. No muchas, en todo caso, pero de todas formas hay que hacer el intento. Múltiples preguntas nos llevan a quedarnos con la combinación señal-talismán-bigote-hechizo-espada-camuflaje (el guardia informa que "puede dar resultado").



No hay mejor lugar para encontrar un hechizo que la biblioteca de los magos. El libro en cuestión está muy oculto (debajo del lugar vacío dejado por el de invocación de ladrones). La facilidad con que ha caído en nuestras manos el primer objeto poco hace presagiar los problemas que darán algunos de los otros.

LOS HEROES SIEMPRE LLEVAN BIGOTE

En la plaza adquirimos una bolsa con sanguijuelas por si nos da por bajar de peso y sacamos los bichitos de su envase para que se sientan a gusto. Allí, como en toda la ciudad, las cosas están muy cambiadas.

¿Acaso no estuvimos alterando el pasado? Eso siempre tiene consecuencias imprevistas.

Al parecer el flamante alquimista-cineasta ha tenido éxito con su invento, porque la antigua consulta psiquiátrica se ha convertido en una agencia para probar a aspirantes a estrellas, aunque la recepcionista sigue tan borde como de costumbre. El troll ha estrenado bigote y aspira a un papel en *Los trolls las prefieren rubias*. De paso nos informa de algo que no sabíamos: los héroes siempre llevan bigote.

Más espectacular ha sido la transformación de la lechera, cuyo busto parece irreconocible. ¿Tendrá un Wonder Bra? La picota, de momento, está vacía. Además, donde había tomates ahora hay huevos podridos. De uno de ellos escapa una pequeña serpiente que, raudos y veloces, guardamos en el baúl. Como el reptil está muy inquieto, le ponemos un poco de almidón. ¡Caramba! Ahora parece un bastón pequeñito. Agregando fertilizante se convierte en la perfecta réplica de un cayado de mago, lo cual nos recuerda el palo de escoba que dejamos en manos de Windel Pons en la primera parte.

El rabo de nuestro amigo el burro del establo bien podría hacer de bigote. Un













nuevo recorrido por la ciudad para ver qué nuevos objetos podemos hacer caer en nuestro insaciable baúl con patas nos permite encontrar una espátula (en la cocina de la Universidad), un sombrero de mago del que salen conejos (en la habitación del archicanciller), unas tijeras (en la barbería) y un libro de citas (también en la barbería). No parece mucho, pero por algo hay que empezar. Al menos las tijeras pueden servir para el rabo del burro.

Nuestro gozo pronto cae en un pozo. El burrito no se deja trasquilar así como así. Sin embargo, observamos que el saco que cubría el parachoques del coche ya no está ahí, así que podemos curiosear un poco.

En el parachoques hay una pegatina sobre "El hogar de los dragones de Lady Ramkin". ¿Qué será eso? Hay, además, una placa que no se puede leer, de lo sucia que está.

Una visita a palacio (la bolsa y las sanguijuelas nos permiten engañar de nuevo a los estúpidos guardias) nos revela que en el baño hay un cepillo. El boquete que hizo el dragón ha puesto al descubierto la entrada a las mazmorras, pero de momento no nos decidimos a visitar tan siniestro lugar.

En el pozo de los deseos llenamos de agua nuestro cuenco de alfarería. Junto al pozo aguarda en vano el barbero, pues su lechera, que ahora tiene otras aspiraciones, ha decidido no acudir a la cita. Una súbita inspiración nos conduce a llevarnos la manivela, que desprendemos con el destornillador. Una visita al baño de posada y el cuenco se convierte en un recipiente de agua jabonosa, en la que mojamos el cepillo. Algo nos dice que la mugrienta placa del parachoques nos será muy útil de un momento a otro.

¿Pero qué hay aquí? Los bancos de la posada están ahora ocupados por un marinero y un perro propietario de un hombre. No es un error: el hombre es un muñeco y el perro en cuestión es un tunante parlanchín que, cada vez que in-





tentamos hablar con Popeye, nos incordia bastante.

¿Dónde podrá haber un hueso para este cachorrito? Las continuas decepciones nos llevan a ahogar las penas en alcohol.

Hay un nuevo producto verde tras el mostrador. Se lo pedimos al cantinero y extraemos de él un gusano. ¡Esos bichos nos persiguen! Sin embargo, podemos leer el número de la placa, tras limpiarla con el enjabonado cepillo. Dice así: "No seas burro".

Continuamos paseando y recogemos un dinosaurio de peluche de la siempre renovada juguetería y un cuchillo de la guarida del caco en la zona sombría. Puede ser el momento de ir a felicitar a nuestro cineasta por sus éxitos. Pero en el callejón nos espera una sorpresa: el ninja ha vuelto a las andadas y en esta ocasión ha atado su escalera-puente para que nadie se la lleve. Quizás su ira nos resulte útil. Cortamos las ataduras de la escalera con el cuchillo y, cuando el ninja cae, mencionamos como de pasada el "número de placa" del carromato para involucrar al pollino.

Nuestro amigo alquimista, que sabe aprovechar bien las ideas, ahora está inventando las palomitas de maíz. Su vieja cámara está aún allí, pues la falta de duende ha hecho que la incipiente industria cinematográfica no la aproveche. Cuando le decimos que el maíz se puede conseguir en el establo, deja solo el laboratorio y aprovechamos para llevarnos la cámara de recuerdo.

¿Qué tal habrá salido nuestra treta con el burro? ¡Pues muy bien! El iracundo ninja lo ha acusado de conducir en estado de embriaguez y ahora está en la picota, ocasión que aprovechamos para utilizar las tijeras en su rabo e improvisar un bigote. Ya estamos en buen camino para llegar a ser héroes matadragones.

EN BUSCA DE EXCALIBUR

Como tenemos una cuenta pendiente con un perro parlanchín nos decidimos a visitar las mazmorras para conseguir un hueso. Es el lugar adecuado para encontrar cosas así. Y vemos, en efecto, un esqueleto, del que sustraemos una tibia (hay que seguir a la derecha: las mazmorras no terminan donde parecen terminar), pero también algo más.

Además de hallar al ladrón y al miserable que nos quitó todo nuestro oro ocupando un par de celdas, encontraremos a nuestro viejo conocido Chucky y a su dueño el bufón ocupando sendos potros.

La tentación de hacer pagar al bastón Chucky por los malos ratos que nos hizo pasar es demasiado fuerte y utilizamos la manivela del pozo de los deseos con el potro al que está atado. Para nuestra sorpresa (o no tanta, puesto que el bufón pertenecía a la Hermandad de los Explicativos), del bastón cae una espada que en él estaba oculta.

Sólo que no hace "ting", como se supone deben hacer las de los héroes. El torturador nos recomienda que busquemos un enano para que la haga afinar.

Antes de salir decidimos inspeccionar una ratonera que parece ocupada. La

experiencia nos lleva a utilizar, como en la ocasión anterior, el gusano atado a un cordel. Esta vez atrapamos un ratón, sólo que se trata de un roedor un tanto peculiar, puesto que tiene una cremallera en la espalda. Al abrirla descubrimos, una vez más, a nuestro amigo el duende que, de inmediato, colocamos en la cámara. Ya podemos utilizarla cuando queramos.

De momento, la espada nos hace olvidar al perro parlanchín. El único enano que conocemos, aunque está un poco crecidito, es el guardia de la puerta y éste nos orienta que visitemos a sus colegas de la mina, fuera de la ciudad. Allá vamos y el enano herrero acepta afilar la espada a cambio de una jarra de vino de bayas pasas.

Eso parece estar chupado, pues bastaría ir a la taberna, pero, como suele suceder, nada es tan fácil como uno piensa: sólo queda vino en la bodega y ni el cantinero ni Rincewind ni nadie osa bajar a causa de unos malignos ojos que brillan en la oscuridad.

A falta de una idea mejor, regresamos a ocuparnos del perro, pero una corazonada nos lleva a entrar en la habitación de la posada: hay algo detrás de la puerta. Al hablar con ese "algo", descubrimos que es nada más y nada menos que el hombre del saco, que gustoso iría a ocuparse de la bodega de la taberna de no ser porque es muy tímido y se niega a dar la cara. Eso, por suerte, tiene fácil arreglo: desprendemos la puerta con el destornillador, volvemos a pedir ayuda y allá va el hombre del saco con la puerta a cuestas. Cuando llegamos a la bodega, el "monstruo" (un ratoncito) está patas arriba y los ojos que brillaban en la oscuridad eran dibujos. Llenamos una jarra de vino y a la mina.

Por desgracia, al llegar descubrimos que el equipaje se ha bebido el vino, así que regresamos a por otra jarra, que esta vez llevamos puesta para que nuestro sediento acompañante no de buena cuenta de ella. A cambio del vino, el enano afila nuestra flamante espada.

LA MARCA DEL ZORRO

Como uno de los atributos del héroe es la marca de nacimiento, seguimos interesados en hablar con el marinero acerca de su tatuaje.

Le ponemos pegamento al hueso en la juguetería para que el chucho mantenga su boca bien cerrada, le entregamos el hueso al perro y a hablar con el marinero... Este acepta nuestras disculpas a cambio de un vaso de leche, pero se niega a ayudarnos a menos que recuperemos a su perdido loro Polly, para lo cual nos da un silbato.

Unicamente, donde antes hemos visto aves es en el fin del mundo. Allí acudimos a tocar el silbato y el loro aparece, pero se mantiene fuera de nuestro alcance. Cogemos un petardo, lo encendemos y se lo lanzamos al evasivo pajarraco, que cae al agua. Así que regresamos a la Universidad para recuperar el palo de escoba a cambio de la serpiente endurecida y lo utilizamos para alargar el mango de la red. Con ella pescamos el loro.

El único problema es que al recoger el ave perdemos el silbato. El marinero, aunque ya tiene su mascota, no nos ayudará si no lo recuperamos. Pero, ¿qué hacer si se cayó por el borde del mundo? Tenemos un sombrero mágico repleto de pañuelos. Lo colocamos encima de la horquilla que servía de apoyo a la lámpara y descendemos por los pañuelos anudados hasta el caparacho de la tortuga A'Tuin. Sobre él está el silbato.

Por fin, el marinero nos da la información que, al fin y al cabo, resultaba trivial: los tatuajes se hacen en la barbería. Sólo que el barbero no se moverá del pozo de los deseos, en el que espera en vano a su amada. La ex-lechera y ahora actriz en ciernes nos firma un autógrafo en el libro de citas que habíamos recogido en la barbería y con él logramos engañar al maestro de los tatuajes para que regrese a su establecimiento. Ya junto a la silla nos acobardamos ante las afiladas agujas, pero el barbero da la solución: el chaval de la plaza, su hijo, nos puede dar una pegatina de tatuaje que viene en un envoltorio de chicle.

El "gato callejero" no parece muy dispuesto a dar la pegatina, que sostiene con la mano en alto en un lugar que... ¿no era ahí donde el baúl recogió el espejo con el aliento de dragón que cayó de la torre? Con el cuchillo cortamos la banda elástica de la máquina del pocero y nos vamos con ella al callejón, a los tejados y a la torre. La atamos a la punta del mástil y Rincewind, el hombre de goma, captura la pegatina desde las alturas.







LA MALA SUERTE DE NECESITAR UN AMULETO

Después de tantos sofocones es hora de tomarse un respiro y completar la exploración de la ciudad. La referencia al "hogar de dragones" hallada en el parachoques es algo digno de investigar. ¡Toda una jaula llena de dragones de pantano al cuidado de Lady Ramkin, la misma que lucía un rulo en la barbería en la primera parte!

La dama en cuestión es ecologista y cuida de los casi extintos dragones de pantano, que tienen tendencia a explotar. Uno de ellos, Mambo XVI, es un chico enamoradizo. Nuestra caricativa nueva amiga es virgen y guarda la llave de la falda en la liga de la media que cubre su corpulenta pierna.

Aprovechamos para recoger un cinturón y un clavo "porsia" y, como una cinta con un lazo azul nos resulta atractiva, tocamos en la puerta delantera y, mientras la dama acude a abrir, sustraemos el distintivo.

También nos damos una vuelta por el escondrijo de los ex-conspiradores, ahora dedicados a hacer natillas, y nos regalan una tarta de poción amorosa. Como aún no hemos visitado a nuestra amiga Tata Ogg, vamos a su casa del bosque siniestro y la encontramos haciendo calceta. Tras la bruja hay una "poción de la verdad", que nos recuerda al embustero del bar (al parecer el tío sabe algo sobre el templo de Offer, que aún no conocemos). Le pedimos la poción a Tata y ésta accede a dárnosla a cambio de un beso, pero no cierra los ojos para que no volvamos a hacer la artimaña del libro de recetas. Haciendo de tripas corazón, comemos un poco de natilla amorosa y besamos a la vieja, obteniendo así la poción. La enmarañada lana que corre por el suelo atrae nuesta atención.



Siguiendo el hilo salimos por una compuerta y llegamos al patio, en el que vemos un mazo, del que nos apropiamos, y una robusta oveja.

Vamos a la taberna con la poción de la verdad. Cuando invitamos a cerveza al fanfarrón colocamos un poco de poción en una de las jarras, pero el tunante nos distrae con los cuadros que cuelgan de la pared para dar vueltas a la mesa, así que terminamos cayendo en nuestra propia trampa.

Como los cuadros están en número impar, la poción siempre nos toca.

Sin embargo, todos representan animales premiados. Regresamos a casa de Tata Ogg, le colocamos la medalla azul a la oveja y le tiramos una foto, que colocamos en el marco del dibujo del pulpo que colgaba de la pescadería.

Con el mazo colocamos el clavo en una viga cercana y colgamos de él nuestra flamante foto de la oveja. La maniobra funciona y, en la próxima ronda, el fanfarrón bebe de la poción y nos revela cómo llegar al templo de Offer (por supuesto, fuera de la ciudad).

El monje cuya túnica mojamos (parece que consiguió otra) está de guardia en el puente del barranco y, cada vez que intentamos pasar, nos tira al agua. Eso no es tan grave pues tenemos una alfombra que, aunque no sea mágica, sí vale para colocarla sobre el puente, tirar de ella y hacer que sea el monje el que caiga al abismo.

Ahora llegamos a una habitación llena de trampas de la que no escapó ni el mismísimo Indiana Jones, como lo demuestran su sombrero y su látigo colgados de una percha, de la que recogemos una venda para no ver lo que nos va a ocurrir. Con la venda no podemos orientarnos bien para llegar al otro lado. Por suerte, tenemos a nuestro fiel equipaje y, antes de ponernos la venda, atamos a él la correa que recogimos donde Lady Ramkin. La treta funciona y el baúl, perro lazarillo, nos lleva a las cercanías del altar.

El ojo de Offler reposa sobre un pedestal que bien puede ser una trampa. Recordando las andanzas del héroe del látigo y el sombrero, llenamos el monedero con un montón de arena cercana y sustituimos la joya por él. Una bola rodante, que al final no resulta ser tan grande, nos persigue, pero ya tenemos el quinto atributo: un amuleto.

El camuflaje, último requisito, hasta ahora se ha resistido a nuestros esfuerzos, pero de pronto recordamos la silueta de albañil que vimos en la zona sombría. La desprendemos con la espátula y obtenemos un montón de hollín que bien puede hacer las veces de camuflaje. ¡El inventario está completo!

CUARTO ACTO: VICTOR, VICTORIA

Pan y circo. Todo el pueblo está en la plaza y se disponen a entregar a la virginal Lady Ramkin, a la que han atado a una roca, a los flamígeros apetitos dragoniles. Usamos nuestras flamantes artes de héroe en el mal bicho pero éstas no hacen mella en él (sólo se trataba de una posibilidad en un millón, pero nos habíamos hecho ilusión).

¿Qué hacer? Si la espada no tuvo éxito... sustraemos la llave de Lady Ramkin para abrir la jaula de los dragones y regresamos a la plaza con Mambo XVI, no sin antes "cargárnoslo" con petardos, brasas de la mina del horno de los enanos. Nuestro fusil-dragón no parece hacer mucho eFecto en su hermano mayor, pero una mirada extraña de "M16" nos hace sospechar algo. ¿Será la solución hacer el amor en vez de la guerra? Una tarta de natillas en plena carta del gran lagarto y ... ¡Sorpresa! el devorador en cuestión era devoradora (por eso no pudimos acertar con el sablazo) y emprende vuelo nupcial con el casanova del pantano.

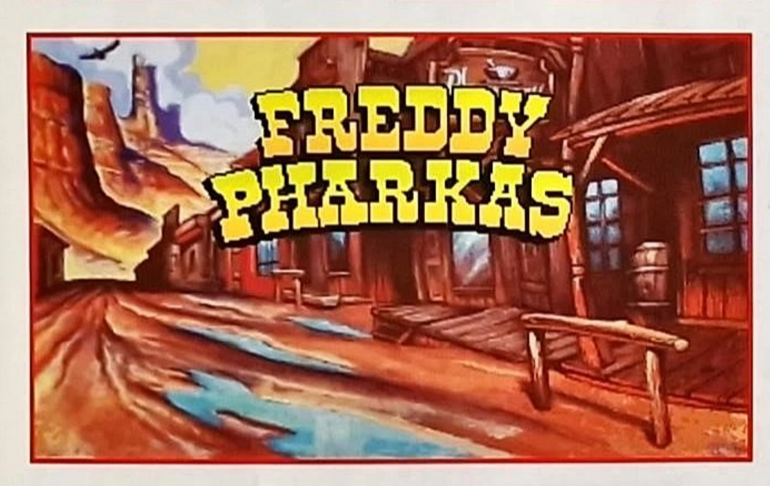
JULIAN PEREZ

FREDDY PHARKAS

TIPO **AVENTURA**
COMPAÑIA **SIERRA**
DISTRIBUIDOR **COKTEL EDUCATIVE**

Freddy Pharkas

¡YNNEK A AJERO AL ELAZNAL!



En los confines de la última frontera conocida, donde los peligros de la vida salvaje hacen que los valientes retrocedan; allí donde el hombre y la naturaleza se hacen uno y las raíces de la raza humana se funden con la Tierra, Freddy Pharkas, tu héroe favorito en la lucha contra el mal (adolece de hemorroides, por lo que no usa caballo en todo el juego), te invita a compartir peligros de su última aventura: ¡La Farmacia del Fin del Mundo!

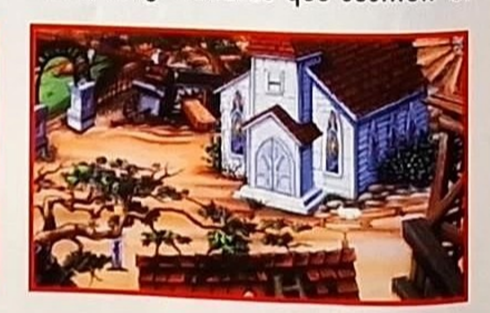
El día que te espera va a ser duro y Billy martillea la puerta del hotel (como si de tu cabeza se tratase) en una premonición. Habla con él y dirígete hacia la farmacia de Pharkas, es decir a la tuya, porque desde ese mismo momento ya eres Freddy Pharkas. La farmacia se encuentra hacia la derecha de la pantalla, pero cuando pases por delante del saloon, averigua dónde se encuentra la puerta de atrás y recoge allí un misterioso frasco amarillo situado encima de una carreta abandonada y el pica-hielos clavado sobre el barril situado bajo la ventana de al lado. De regreso a la farmacia, en la puerta de la misma, habla con el indio Dominick porque te contará interesantes cosas. Usa la llave de tu inventario sobre la puerta, para poder abrir luego con la mano y así acceder al interior del establecimiento. A la izquierda, en la mesa se encuentra un frasco de color violeta con un preparado nombrado con la letra "G": cógelo.

PRIMERA CLIENTE: PENELOPE PRIMM

Colócate detrás del mostrador de la farmacia, levantando el trozo levadizo que se encuentra en el extremo izquierdo de la barra y aparecerá Penélope. Toma la receta que te extienda y abre con la mano la puerta que tienes a tu espalda para poder entrar en el laboratorio. Puedes comenzar a preparar lo prescrito en la receta si pulsas con la mano sobre la estantería del fondo. En el inventario, pulsa con las gafas encima de la receta para ver de qué se trata. En ella se te pide que prepares un compuesto de Tyloxpolynide, pero, si miras en el *Libro de Medicina Moderna de Salud e Higiene*, verás que no es posible destilarlo en casa, luego tendrás que sustituir el







compuesto por algo que tenga las mismas o parecidas características: Pepticlymacine Tetrazole. Para prepararlo consulta el *Libro de la Medicina Moderna*. Sólo tienes que poner un corcho a la botellita y saldrás automáticamente de la estantería del laboratorio, pudiendo pasar a la farmacia para darle el compuesto a Penélope.Tras salir la joven profesora de la farmacia, llegará tu segunda cliente, Helen Black, que también te dará una receta: vuelve al laboratorio y léela, siguiendo el procedimiento anterior.

Pidiendo algo tan simple como Quinotrazate y leyendo lo que acerca del mismo se dice en el *Libro de la Moderna Medicina*, debes acercarte de nuevo a la estantería del fondo del laboratorio para comenzar su elaboración. Cuando lo tengas saldrás a dárselo a tu cliente en la farmacia. Seguro que recibirá el remedio con agrado de tus manos.

MADAME OVAREE

Esta noble dama entrará también en la farmacia con una receta, pero, al prepararla según el manual, comprobaremos que es incorrecta. Debemos encontrar al doctor para que la corrija, ya que apenas puede leerse. Debemos dirigirnos a su lugar preferido: el saloon Golden Balls, que está situado calle abajo hacia la izquierda. Entra en el local y busca allí al doctor Gillespie, que se encuentra en una mesa solo, bebiendo y medio borracho. Coge su vaso con el whiskie y utilízalo sobre la receta que te entregó Mme. Ovaree. Acto seguido dale el vaso con la receta al doctor para que corrija lo que crea oportuno esclarecer. Con la receta corregida, vuelve al laboratorio. En la puerta se encuentra un nuevo indio: habla con él por si puedes enterarte de alguna novedad y entra en la farmacia utilizando el mismo procedimiento que la primera vez que pasaste: primero la llave sobre la puerta y luego empuja con la mano para abrirla. Ahora puedes leer lo que se prescribe en la receta: un preparado de Estrosterane. Mira en el *Libro de la Medicina Moderna*. Verás que es un poderoso anticonceptivo que tiene una particular dosificación. Terminada la elaboración del compuesto, dirígete de nuevo al mostrador de la farmacia y entrégale la caja a Mme. Ovaree.

Otro de tus clientes, Smithie, vendrá quejándose probablemente de hemorroides. Dale el preparado "G" que tienes desde el principio en tu inventario. El te dará dinero a cambio. Al poco tiempo llegará el sheriff y te cerrará la farmacia.

ACTO SEGUNDO

Camina hacia la izquierda hasta llegar al café Mom's. Entra y coge la lata de judías abierta (beans) para salir en cuanto la tengas en tu poder. Como puedes observar, los caballos sufren un espantoso ataque de flatulencia, por lo que tu misión primordial será construirte una máscara anti-gas. Con la lata de judías en el inventario, usa el pica hielos que cogiste de debajo de la ventana en la parte de atrás del saloon y perfora en la lata -dentro del inventario siempre- unos agujeros. Camina hacia la izquierda hasta la tienda de Smithie. Aquél tiene colgadas a la izquierda de la puerta de su herrería una cuerda larga y una correa de piel: debes coger ambas cosas porque te servirán para respirar en un futuro no muy lejano. Casi al lado verás un yunque a la izquierda: junto a él se encuentra el recipiente donde Smithie vierte el carbón de la fragua. De ese recipiente debes coger algo de carbón. Para concluir el proceso de fabricación de la máscara, usa el carbón y la correa con la lata agujereada del inventario y ya la tienes. Deberás usar de vez en cuando la máscara para respirar, ya que de lo contrario te asfixiarás con el hedor de las flatulencias hí-

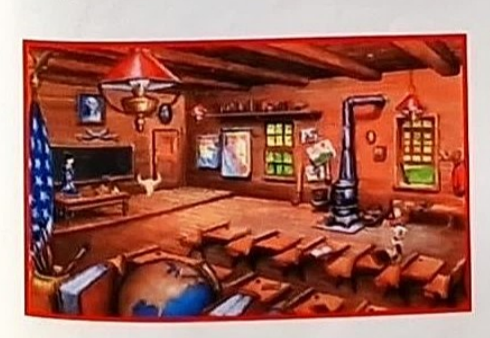
















picas, y si no salvas el juego con asiduidad -cosa que te recomiendo desde este momento- tendrás que volver a empezar una y otra vez.

Camina dos pantallas hacia la derecha y entra dentro del almacén -mercantil stoer- para coger una bolsa de papel que se encuentra encima del mostrador, ya que para poder analizar los gases de los caballos, necesitarás llevarte una muestra hasta el laboratorio. Sal a la calle camino del laboratorio, sin olvidarte de usar de vez en cuando la máscara. Atrapa una de las flatulencias en la bolsa y llévala al laboratorio para su análisis. Una vez en el mismo, vierte el contenido del frasco de elixir que encontraste junto al pica hielos dentro de la lámpara de alcohol que se encuentra en la repisa más baja de la estantería del laboratorio, cerca del espectroscopio. Toma la caja de cerillas y préndele fuego para colocar después el espectroscopio delante de la llama. Sitúa la bolsa con la flatulencia delante del espectroscopio y espera a ver el espectro de colores que sale de la llama. Cuando lo tengas, dirígete a consultar el *Libro de Medicina Moderna de Salud e Higiene* y verás que se corresponde con alguna de las barras de color del mármol. Una vez la medicina en tu poder, diluye su contenido en el abrevadero con agua que está frente a la farmacia.







CAMINO DE LA IGLESIA

Concluída la olorosa misión con los caballos, debes ir ahora hasta el saloon y pedir unas cervezas en la barra a cambio de entregar el dinero que ganaste.

Dirígete después hacia la iglesia y, cuando llegues a ella, abre las puertas. Mira en la de la derecha y coge la llave que está colgada en la misma. Con la llave en tus manos, camina hacia la izquierda para llegar hasta el puente sobre el río y cruzarlo. Utiliza la llave de la iglesia para abrir las botellas de cerveza y esparcir el contenido de las mismas sobre el camino y las vías del tren. Una vez muertos los caracoles, puedes hablar con el indio que se encuentra sobre el hormiguero. Acudiendo en su ayuda, vuelve a cruzar el puente y ve hasta la escuela para mangar la escalera del tobogán que está usando la niña en su recreo. Regresa con la escalera hasta el hormiguero y salva al indio Srimi.

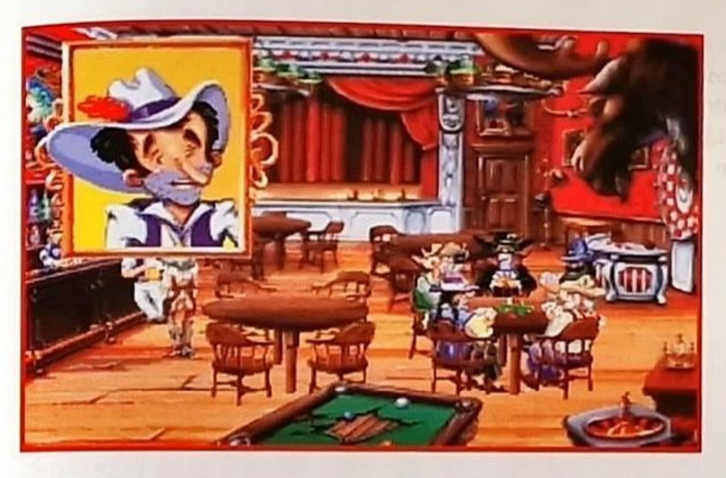
Mientras estos acontecimientos se desarrollaban, el agua del depósito construído en la calle trasera junto a la iglesia ha sido contaminada. Tendrás que devolverle su viabilidad como agua potable. No obstante, ve a ver qué ocurre y vuelve después al laboratorio. Mira en el *Libro de Moderna Medicina* el apartado Bisalicycate Antioxidene y compón una solución pura. Pero ¿cómo llevarla al depósito y ponerla dentro? Es muy sencillo: vuelve al hormiguero y recoge la escalera de allí. Llévala hasta el tanque del agua y apóyala en el lateral derecho de la estructura que lo sujeta.

Sube por ella y vuelve a colocarla frente al depósito, encima ya de la misma estructura para escalarla. Sube una vez más hasta el tejado del depósito y rescata de tu inventario la cuerda que cogiste prestada a la puerta de la herrería. Antes de sacarla, debes señalarla dentro del in-










ventario con la mano, para hacer un nudo corredizo en ella. Con el nudo, apunta a la aguja que corona el tejado y lanza la cuerda hasta ella para alcanzar la techumbre y abrir la escotilla de la cubierta que se encuentra frente a ti. Una vez abierta, dispón del preparado dentro de la cuba para purificar el agua con la solución que compusiste.

UN TOQUE DE BICARBONATO

Pero el descanso no existe para ti en este juego, porque ahora el problema que se plantea es el incendio de las oficinas que se encuentran junto a la farmacia.

Como sabes, el bicarbonato de sosa es muy eficaz en este tipo de situaciones.

Con estos conocimientos, recoge los sacos que se encuentran tirados a la entrada de la farmacia y ve con ellos hasta la escuela. Puedes observar que el balancín se encuentra levantado en su extremo derecho: deja caer los sacos allí para que se levante el izquierdo. Ahora siéntate sobre el columpio y pulsa varias veces sobre ti para balancearte y cuando alcances el punto más alto del balanceo, pulsa con el ratón sobre el tejado de la escuela para proyectarte encima del mismo. Una vez sobre la techumbre, salta encima del extremo elevado del balancín para poder proyectar de esa forma los sacos de bicarbonato sobre el incendio y extinguir las llamas.

Ve al callejón que se encuentra hacia el sur, entre el saloon y la herrería: es el prostíbulo y puede observarse una de las ventanas con luz. Escucha la conversación que mantiene allí el sheriff y el banquero y después entra en el hall del prostíbulo para sustraer unas postales de chicas "ligeras" que están depositadas en una mesa en el centro de la habitación. Tendrás que hablar con alguna de las chicas, porque es inevitable, y a lo mejor hasta te viene bien...

ACTO TERCERO

A partir de aquí, puede que se llene a veces el inventario de objetos. Tienes dentro un recuadro con la palabra "More". Si pulsas, continuarás viendo el resto de los objetos que forman parte del mismo.

Entrando ya de lleno en este acto tercero, deberás abrir la mesilla de tu dormitorio y mirar en su interior, donde encontrarás una llave que debes coger.

Baja luego al laboratorio. Abre la tapa del escritorio que se encuentra a tu izquierda y usa la llave en uno de los cajones superiores. Abre el cajón con la mano y coge la carta que se encuentra en su interior. Lee la carta desde el inventario y camina después hasta el cementerio. Pasa dentro del recinto vallado y mira la tumba junto a la que se encuentra la pala. Coge la pala y empieza a cabar para, cuando tengas el hoyo despejado, meterte dentro y robarle al muerto una llave que se encuentra en el fondo de la fosa. Usa de nuevo la pala para tapar la tumba y dirígete sin demora con la llave hasta el banco para entrar allí y darle la llave de la caja que hay depositada en el mismo a Bob. El te entregará un apartado que deberás abrir para extraer del mismo unas pistolas que se encuentran envueltas dentro de un pañuelo rojo y el pañuelo mismo.

Vete ahora hasta el café *Mom's* y utiliza el bote de café para servirte una taza en la cafetera que se encuentra en el fondo del local. Camina hasta la oficina del sheriff y ofrécele la taza de café para que te entregue a cambio munición para las pistolas. Como habrás podido observar, un caballo dejó algo de porquería en el centro de la calle. Cógela con la mano y deposítala en el suelo del café *Mom's* para ver si hay alguna forma de atraer las moscas y alejar al cocinero chino de la ventana de la cocina. Ocupado el cocinero, ve a la puerta de atrás del café y róbale una tarta que se encuentra junto a la ventana del mismo. Llévasela al sheriff también y te obsequiará con un kit de limpieza para armas. Usa el kit con las pistolas dentro del










inventario y luego cárgalas con la munición. Camina hasta el cementerio por la parte de fuera de la verja y llega hasta el indio que se encuentra junto a la valla de madera destrozada cerca del terraplén. Habla con él y coloca las botellas vacías de cerveza encima de las maderas que hay junto al indio para poder comenzar así tus prácticas de tiro.

Estas prácticas de tiro, como podrás comprobar ahora, consisten en diversos ejercicios que tienen distinta dificultad. Una vez que hayas concluído con éxito esta fase del juego, puedes volver a la farmacia y seguir con esta trepidante aventura.

MI REINO POR UNAS BOTAS

En el dormitorio, recoge la ropa que se encuentra guardada en el baúl. Más tarde, mira dentro del cajón del comodín para recoger el Boot Claim Check. Ve a la barbería situada al lado del Post Office y entrégale al barbero el Boot Claim Check para que te lo cambie por sus botas. Regresa con ellas a la farmacia y recoge el medallón de plata que adorna la pared de la derecha donde está colgado.

Sal de la farmacia y camina hasta el almacén para enseñarle el medallón al viejo que se encuentra trabajando con el cuchillo en su silla. Habla con él y ve después hasta la iglesia para recoger un poco de cera de las velas que se ven desde la calle. Puedes regresar al almacén para tomar prestado el cuchillo que está ahora encima de la silla del viejo. Con él en el inventario, talla una oreja de cera. Vuelve al cementerio para recoger un poco de barro de la tumba que tapaste y úsalo dentro del inventario con la oreja de cera para crear así un molde. Cuécelo en el laboratorio encendiendo la lámpara de alcohol con la caja de cerillas y, una vez caliente, abre el molde con la mano dentro del inventa-















rio, porque la cera se habrá derretido y quedará una molde vacío. Toma el crisol (crucible) y pon dentro el medallón de plata para calentarlo y hacer que se derrita. Una vez derretido, vierte el contenido del crisol en el molde para obtener una oreja de plata. Terminada la operación, abre el molde con la mano en el inventario -de nuevo- y tendrás tu oreja metálica. Para terminar esta fase, ponte al cuello el pañuelo rojo que envolvía las pistolas.

ACTO IV

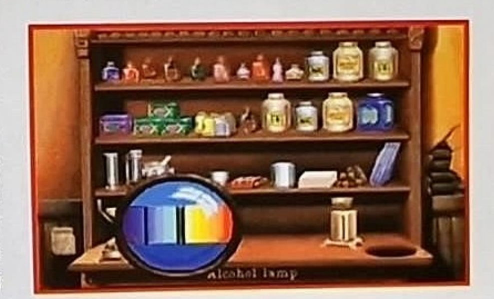
Ve hacia el saloon y habla con el señor que lleva encima el anuncio de calle.

Entra dentro del local y habla con la gente para detenerte delante de Aces. Es el señor que está jugando a las cartas en la mesa y se encuentra en el centro, con un sombrero negro. Háblale y mira después con atención. Cuando la mano que sube y baja haciendo trampa sea tocada por tu ratón, se enfadará y entonces sacará la pistola. Aparecerá una escena automática y tú estarás detrás de una mesa volcada. Dispara a la barra que se encuentra a los pies del mostrador para que la bala rebote y vaya a dar contra la cadena que sujeta la lámpara; lámpara que se encuentra encima de Aces, el cual quedará inmovilizado por tu disparo y las consecuencias del mismo. Escapa rápidamente del saloon por la puerta de atrás y ve hasta la barbería entrando en ésta también por la puerta trasera.

LO QUE HACEN UNAS BUENAS FOTOS

Dale al barbero las fotos de las chicas que cogiste del prostíbulo para que te entregue a cambio un frasco de óxido nitroso. Ve ahora hasta la puerta posterior del café *Mom's* y sube por las escaleras hasta la barandilla del hotel. Deposita el frasco de óxido en el punto central de la bandera que se encuentra extendida en la barandilla y ve ahora hasta el merendero del prostíbulo para -desde allí- disparar al óxido y observar sus efectos.

Concluída la matanza, acércate ahora hasta la encrucijada de la calle principal con el callejón del prostíbulo y practica el tiro con lo que aparezca en tu monitor. ¡Ojo! No mates nada que no sean delincuentes, pues perderás. Superado este trance, y ya en la hora del duelo final, dispara sobre Kenny tan pronto como intente sacar su arma.



No obstante todos tus esfuerzos, te causará una herida en la oreja. Pon tu pañuelo en la misma para detener la hemorragia. Ahora, bastante cabreado, irás hasta la escuela a hablar con Penélope. Habla con ella y no te sorprendas cuando saque una pistola. Se te caerán los pantalones de miedo, pero coge la pizarra que se encuentra en el pupitre que tienes al lado y así podrás detener el disparo. Ella te lanzará luego la pistola. Sea como fuere, te verás atado a una silla en el sótano ardiendo. ¡Deprisa! Ella te ha quitado la oreja de plata, pero si pulsas repetidas veces sobre ti con el ratón, podrás hacer caer la silla. Luego pulsa sobre la oreja y podrás arrastrarte hasta ella. Cógela y desata tus ligaduras para poder subir al piso de arriba. Una vez allí, toma la espada que hay colgada en la pared y lucha contra Penélope hasta que consigas vencerla.

Cuando acabes con ella aparecerá Kenny. Debes librarte de él leyendo al revés la frase que da título a éste tricks & tracks. Seguro que ahora te explicas porqué tenía un nombre tan raro este artículo.

JOSE VILLALBA MEDINA





The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge

REGRESO A LA VIDA

KYRANDIA III

TIPO **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA **WESTWOOD**
DISTRIBUIDOR **ARCADIA**

El reino de Kyrandia permanecía en paz. Zanthia y Brandon se encargaron del mantenimiento del orden en el país y, tras los desastres provocados por sus antiguos enemigos, la gente vivía feliz en un mundo tan fantástico como Kyrandia. Pero una noche, Malcolm volvió a la vida: ¿para vengarse o sólo para hacer justicia?

Cuando se proyectó *Kyrandia III*, los guionistas de Westwood decidieron innovar el campo de las aventuras gráficas con nuevas perspectiva. No sólo los gráficos han mejorado notablemente gracias al soporte CD-ROM, sino que la historia, que es lo que nos interesa en esta sección, ha sido enriquecida con la inclusión de varios caminos para resolver el juego.

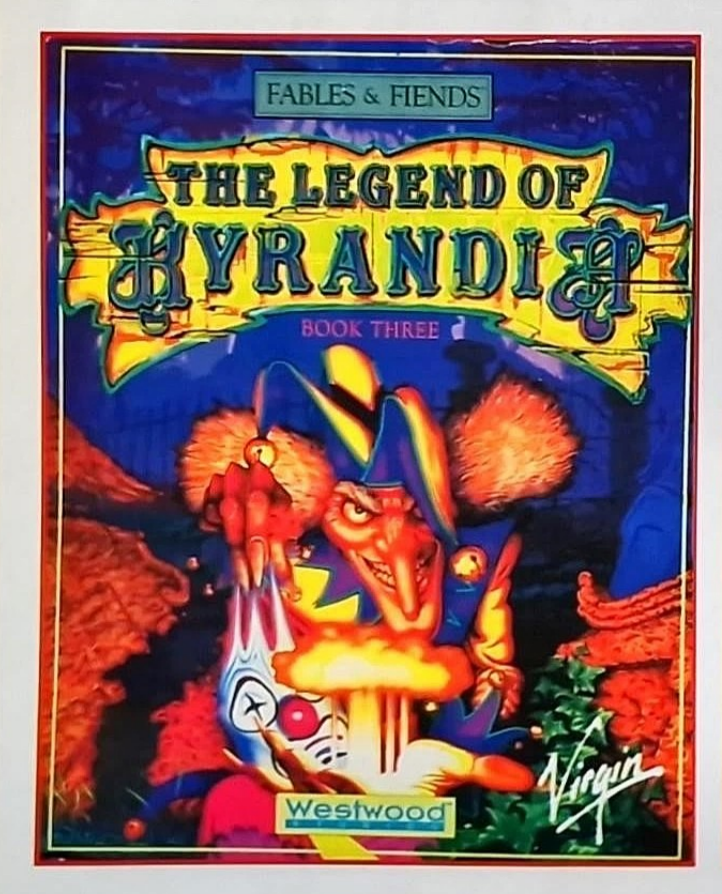
Y no sólo se trata de resolver un puzzle determinado mediante dos fórmulas distintas en un punto del juego. Según avancemos, las acciones que debemos realizar son radicalmente distintas, dependiendo de lo que hayamos hecho anteriormente.

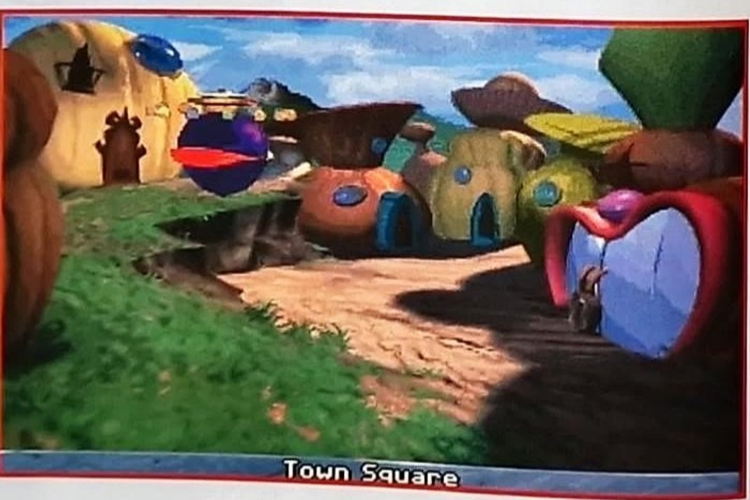
Por lo tanto, el juego da mucho de sí y hemos decidido aportaros la solución que creemos es la más corta. Pero no olvidéis que todavía podéis hacer muchas más cosas de las que se indica aquí.

Comenzamos.

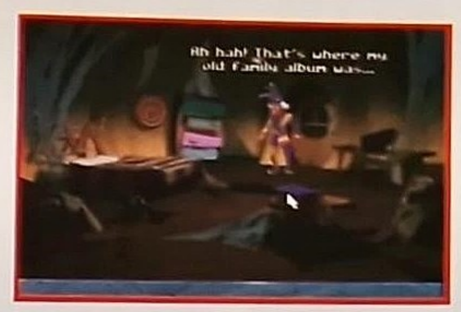














DESPERTAR

Malcolm despierta entre la basura. Allí puede coger unos zapatos pertenecientes a Brandon y un gancho.

Paseando por Kyrandia puedes utilizar un transportador para llegar al pueblo o simplemente puedes ir andando. Una vez que llegues allí, utiliza el gancho para abrir la puerta de la fábrica de juguetes, la antigua casa de Malcolm.

Pasa al dormitorio de Malcolm y abre el tercer cajón del armario. Allí se encuentra la vieja trampa que utilizaba Malcolm con las ardillas.

PREPARANDO EL VIAJE

Sal del pueblo y ve a la lechería. Allí puedes coger semillas de sésamo. Con esas semillas, puedes atrapar la ardilla del basurero. Deja las semillas en el tronco hasta que el animal se acerque. Entonces, hipnotízala con la trampa de cazar ardillas. Cógela.

Fuerza la puerta de los baños públicos (en la pantalla del mimo) con el siguiente artilugio: une el gancho con la trampa de cazar ardillas. Pero antes de entrar, pon tu indicador en "mentiroso".

Ante las preguntas del encargado, Malcolm mentirá descaradamente. Sin que éste se dé cuenta, manipula el termostato hasta la máxima temperatura y aprovecha el descuido para robar un vestido. Tienes que hacer esto dos veces, siendo necesario que salgas a la calle, hasta que veas que hayan colgado un nuevo vestido.

Ahora regresa a la fábrica de juguetes y manipula la máquina para que salga la figura del balón. Una vez que lo consigas, introduce secuencialmente en ella los dos vestidos y los zapatos. Cada vez que introduzcas uno, pulsa el botón verde para fabricar un balón.

Con los tres balones en tu poder, dirígete al puerto, donde el barco-circo está dispuesto a salir. Con la mentira en tu boca, pulsa una pelota sobre Malcolm y éste se pondrá a manejar los balones de una forma muy divertida para el público; por lo tanto, ha sido contratado.

LA ISLA DE LOS GATOS

Tras un accidentado viaje marítimo, Malcolm llega a la bahía de la Isla de los Gatos.

Coloca el indicador en el nivel agradable, o "nice" en el original inglés, y habla con el perro que conduce el carro.

Convéncele para que te conduzca al Fuerte de los Perros.

Allí habla con el guardián y coge un machete. También te puede llevar el carro al lugar donde se encuentran los piratas. Habla con ellos de tus planes para conquistar Kyrandia.

CUESTIONES MAGICAS

En la jungla, con el machete, puedes matar a las serpientes y desenterrar los huesos. Los huesos se los das al guardián del fuerte hasta que consigas seis gemas diferentes que son: rubí, zafiro, esmeralda, topacio, diamante y amatista.















Utiliza el transporte para regresar al Altar de los Gatos. Busca a Fluffy, el líder de los gatos, y coloca tu indicador en "mentira." Habla al gato y coge el ratón de cuero.

Ve ahora al Altar del Coloso y coloca el ratón en la última esfera de la derecha. Coloca las gemas por este orden de derecha a izquierda en las estatuas: rubí, zafiro, esmeralda, amatista, topacio y diamante. Como resultado, obtendrás un ratón de cristal, que deberás dar al jefe de los piratas.

DESTIERRO

Tras ser capturado y conducido a un extraño lugar, donde había unas extrañas máquinas expendedoras, compra unas aletas submarinas y un paraguas.

Salta sobre el barril de la izquierda y colócate las aletas. Coloca la bomba de aire sobre las flores y salta sobre ellas para salir de la caverna. Salta a la catarata y quítate las aletas. Coloca el paraguas sobre el gancho y cliquea el paraguas sobre Malcolm y, a continuación, sobre la esquina inferior izquierda de la pantalla.

EL MUNDO SUBMARINO Y LOS INFIERNOS

Para librarte de la Reina pez, deja que ésta gane a las tres en raya y miéntela siempre. Miente también al pez criado.

Ahora coge el dinero haciéndote pasar por recaudador de impuestos. Entrega la moneda de la sirena a la reina.

Para entrar en los infiernos, entrega al demonio guardián cinco monedas. Habla con la recepcionista y regresa al limbo mediante el cañón.

Coge el periódico y una moneda, y habla con la Reina de manera agradable. A continuación, necesitarás a siete sirenas en la pantalla; entonces, cliquea juntos la moneda y el periódico.



Da al demonio guardián las diez monedas para regresar al infierno.

Allí habla con el ser más viejo de una forma agradable y, a continuación, con la recepcionista. Vuelves a Kyrandia.

LA INVASION DE LOS PIRATAS

Tras la discusión de las dos conciencias de Malcolm, con el triunfo de la parte "buena" de éste, Malcolm regresa a la ciudad lleno de buenas intenciones. Pero una horrible sorpresa le aguarda: los habitantes de Kyrandia han sido convertidos en ratón por el malvado Jean Claude.

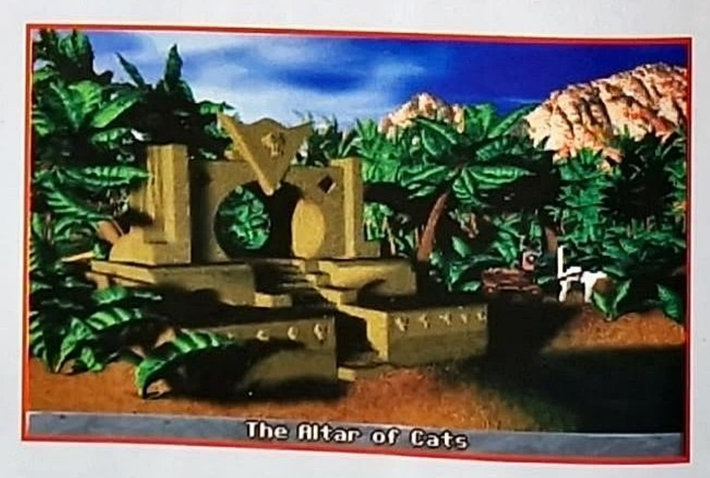
En las mazmorras, coge el clavo. Habla a los piratas, para sacarles "jugosa" información. Fuerza la cerradura con el clavo y usa las semillas fertilizadas para escapar.

Habla de nuevo con los piratas; el tema irá sobre unas gemas que necesitan para sus planes. Coge troncos que hay cerca del poblado y construye con ellos un caballo de madera en la fábrica de juguetes.

Ahora regresa a la pantalla inicial y coge un frasco vacío.

Pasa al Ayuntamiento, habla con Zanthia e introduce el caballito en la poción. Ya tienes preparada la poción Pegasus.









Bebe la poción en la rampa del Pegaso y viajarás a la Isla de los Gatos.

NUEVOS PROBLEMAS PARA LOS GATITOS

Si los gatos anteriormente tenían problemas con los perros, ahora una raza de gatos superiores constituye su principal enemigo.

Tras hablar con Fluffy, coge la máquina de hacer queso y utilízala para dar un trozo de queso a la estatua del ratón.

Las estatuas de los Colosos desaparecerán y, en su lugar, aparecerán las gemas que antes depositaste.

Coge las gemas y despídete de Fluffy, utilizando el artefacto que te ha dado para regresar a Kyrandia.

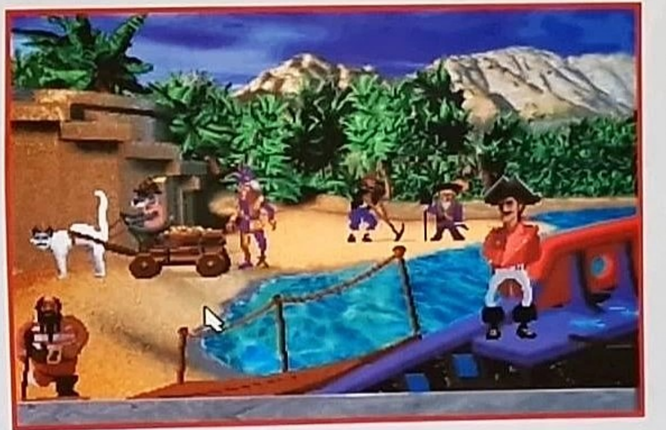


JUSTICIA EN KYRANDIA

Ve de nuevo a la zona de desperdicios, busca el collar de la Reina y dáselo a Jean Claude, junto con una gema en el castillo. De esta forma, desaparecerán los piratas.

Ahora Malcolm necesita que su nombre quede limpio de toda culpa. Entra en la sala de baños y habla con Herman. Al final debes tener tres saquitos de semillas de sésamo.

Fertiliza las semillas y riégalas con un frasco vacío de agua (ya sabes dónde encontrar frascos). Lleva las pequeñas plantas a la lechería, colócalas en la máquina y hazla funcionar. Acto seguido, coge el frasco de leche.



Regresa a la fábrica de juguetes, entra en la habitación de Malcolm y coge el cuadro que hay encima de la cama. Pasa a la bodega y coge el pez. Mezcla las semillas, la leche y el pez para hacer un sandwich en la máquina.

Lleva el sandwich al Ayuntamiento, deja el retrato en el armario y da el sandwich a la estatua, colocando esta vez el retrato en el armario.

Las artes místicas aparecerán con los viejos reyes, demostrando la inocencia de nuestro ya querido amigo Malcolm.

ANGEL FCO. JIMENEZ





OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



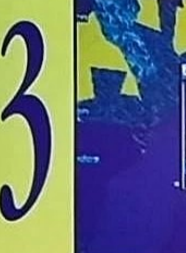
KING'S QUEST VII
(Sierra/Coktel Educative)
La séptima, y hasta ahora última parte de esta fantástica saga, creada por la incansable Roberta Williams.

2



FLIGHT UNLIMITED
(Looking Glass/ERBE)
Aprende a hacer las más arriesgadas acrobacias aéreas con el simulador más realista de todos los tiempos.

3



X-COM
(Microprose/Proein, S.A.)
La segunda parte del UFO, que promete hacernos unos auténticos cazadores de vida alienígena.

4



PRISIONER OF ICE
(Infogrames/ERBE)
Basado en los relatos de H. P. Lovecraft, esta aventura nos traslada al interior de un submarino, lleno de peligros.

5



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
(Gametek/Proein, S.A.)
El arcade de lucha por excelencia, vuelve a nuestros ordenadores, esta vez con una versión más completa y espectacular.

6



ARE YOU AFRAID OF THE DARK?
(Viacom/CIC Interactivo)
La maldición de Orpheo se cierne sobre todos nosotros. Ayuda a dos jóvenes muchachos a deshacerse de ella.

7



ACTION SOCCER
(Ubi Soft/Ubi Soft)
El juego de fútbol más divertido de todos los tiempos. Disfruta con los comentarios sarcásticos de dos comentaristas.

8



ALIEN BREED
(Team 17/Proein, S.A.)
Una nueva raza alienígena se ha apoderado de una base lunar. Como jefe de las fuerzas armadas debes erradicarla.

9



TANK COMMANDER
(Domark/Proein, S.A.)
Ponte a los mandos de una increíble máquina destructora y muévete por un escenario 3D, mientras machacas enemigos.

10



METAL MARINES
(Mindscape/Proein, S.A.)
La lucha estratégica entre dos bandos se hace presente en este excepcional juego para Windows.

OK PC CORREO

PROBLEMAS EN EL COMPLEJO CYBERIA

Les estaría muy agradecido si me ayudasen a pasar la fase del siguiente juego, ya que lo he probado todo y no sé que más puedo hacer.
En el juego Cyberia, una vez pasadas las fases arcade de la nave, llego a las instalaciones de Cyberia y por la parte donde se halla el ventilador, entro en una sala, muevo una enorme caja para acceder a un ascensor o especie de montacargas. Al llegar abajo, no sé cómo hacer para proseguir, ya que, haga lo que haga, me matan. Así, si abro la puerta y mato al enemigo, me cortan el aire, y si voy por la reja de la derecha, me matan al momento. Ruego sean tan amables de contestarme cuanto antes.

ALEJANDRO GONZALEZ ARIAS
LUGO

RESPUESTA

El problema ante el que te encuentras es más difícil de solucionar de lo que tú te crees, ya que al haber entrado por la zona del ventilador te has saltado a la torera casi un cuarto de la aventura. Para continuar correctamente, una vez que hayas llegado a la bifurcación de caminos en la zona exterior, coge el de la izquierda. Acaba con uno de los guardianes y conseguirás entrar al complejo pero desde otra zona. Allí te esperará una puerta con una combinación secreta que deberás descifrar con tus cybergafas, y una vez traspasada, te encontrarás ante un enorme pasillo. Al fondo del mismo hay dos puertas, una que precisa un código numérico para ser abierta y otra que te dirige al cajón que puedes mover. Usa los rayos infrarrojos de tus cybergafas para descifrar la combinación y prosigue por el pasillo. Esta es la manera correcta de continuar la aventura.

SOLO ANTE EL PELIGRO

Soy un asiduo lector de su revista, que me parece muy buena. Por eso les escribo, para pedirles que en su sección de Tricks & Tracks publiquen la solución de Alone in The Dark 3, ya que es un juego de lo más difícil.
Pero mientras lo publican, quisiera que me dijeran:
1. ¿Qué hay que hacer con el bidón de gasolina?
2. ¿Cómo consigo la dinamita?
3. ¿Qué hago con la bolsa de los escorpiones?

ROBERTO MARTINEZ IBAÑEZ
MADRID

RESPUESTA

El Tricks & Tracks de *Alone in the Dark 3* ya ha sido publicado en el número 35 de nuestra revista. Pero aun así, y por si acaso te has perdido la solución, aquí tienes la respuesta a tus preguntas.
1. El bidón de gasolina lo tienes que utilizar, echándole su contenido a la máquina cinematográfica que hay encima de una de las mesas del salón, y así podrás ver una película de lo más interesante.
2. Conseguir la dinamita es algo realmente complicado, así que sigue los pasos atentamente: Una vez que estás en la azotea del edificio, y tras haber acabado con el enemigo que tiene el saco de escorpiones, abre la puerta que tenía en frente la plancha de hierro, utilizando la Winchester. Una vez dentro, y tras utilizar la lámpara de aceite, verás una escena de lo más macabra. Un zombie está haciendo budú con un muñeco que se asemeja a ti y que está ahorcado. Usa la soga para hacer que caiga. A continuación, acércate al foso y usa el saco de escorpiones. Luego empuja la palanca que tienes a tu izquierda y por último busca en el fondo de la habitación, y encontrarás un trozo de carne seca y el cartucho de dinamita que tanto ansiabas.
3. Creo que con lo que te hemos dicho, queda contestada esta pregunta.

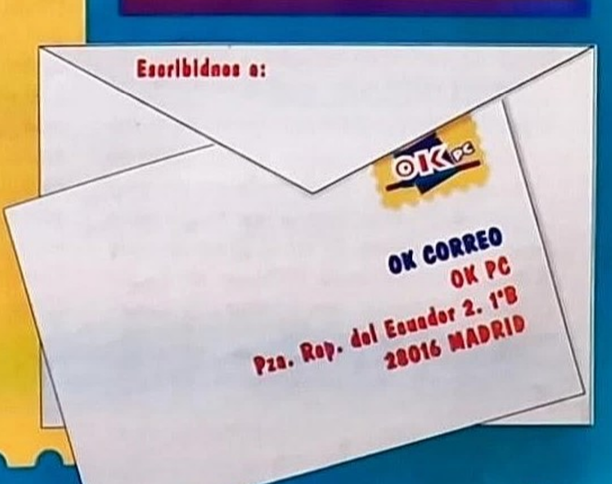
MAS SOBRE LO MISMO

Hola amigos de OK PC:
Soy un PCmaníaco de los juegos, y esta sección de vuestra revista me ha ayudado bastantes veces. Gracias por incluirla. Esta vez quiero ser yo quien haga una pregunta sobre un juego que me está volviendo loco: el Alone in the Dark 3, que me tiene paralizado en el dormitorio del piso de arriba del salón, y no se cómo salir de ahí. También me gustaría saber a qué lugar o personaje está destinada la figura de oro que recoge el puma.

BERNARDO FERNANDEZ MARTIN
PAMPLONA

RESPUESTA

Para lograr salir de esta zona hay que realizar varias cosas. Lo primero que debes hacer es buscar en la estatua de la arquera que está en una de las esquinas de la cama, y encontrarás una flecha, que deberás utilizar en la figura de al lado, y con esto abrirás de nuevo la puerta de la habitación del reloj de cuco. A continuación, busca en el tocador que hay a los pies de la misma, y hallarás una pera, y una perla. Empuja luego el espejo, y descubrirás una llave pegada en su parte de atrás que te permitirá abrir una de las puertas adyacentes.





CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes *nunca* un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

Para que no tengas problemas, hemos incluído en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

■ **EJECUTAR:** ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ **INSTALAR:** ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ **COPIAR:** crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

Hemos incorporado un gran número de mejoras en el programa de Windows que gestiona los archivos del CD-ROM, incluyendo la tecnología multimedia para todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido. Para simplificar la utilización por parte del lector de los vídeos incluidos en el CD-ROM, ahora al pulsar el botón ejecutar saldrá directamente el vídeo, si ya se ha instalado anteriormente Video for Windows.



¡Escucha qué oferta de suscripción!

Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

OK PC

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ____ **PISO** ____

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ________ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

☐ **AL CONTADO.** 10.000 Pta.

☐ **APLAZADO.** 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

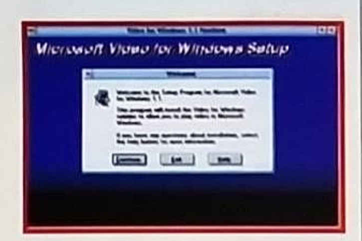
Caduca ________ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12

VIDEO FOR WINDOWS

386, Tarjeta de sonido, y Windows 3.1.





El programa Video for Windows es un reproductor de películas de vídeo en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado es recomendable salir de Windows, resetear el PC y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.

WINGS OF GLORY

486-33 o superior,
8 Mb de RAM (EMS),
540 Kb de memoria convencional, CD-ROM de doble velocidad, VGA.

La guerra aérea acontecida durante la Gran Guerra fué una auténtica lucha de caballeros donde era más importante saber hacer buenas maniobras que tener un buen avión. Gracias a esta demo, podrás pilotar un caza aliado en busca del enemigo por los cielos bélicos de la Primera Guerra Mundial. Si quieres cambiar la configuración de sonido para oír las voces, copia el juego al disco duro y utiliza el programa INSTALL desde el mismo.

Utiliza la A para activar el piloto automático, la barra espaciadora para disparar una ráfaga, las teclas del cursor para desplazarte por el aire y las teclas de función para cambiar de vista.











PELICULA DE MYST EN CASTELLANO

386DX o superior,
4 Mb de RAM,
Video for Windows,
Tarjeta de sonido.

El mes pasado os regalamos una película que explicaba cómo se ha creado el juego para Windows *Myst*, pero estaba en inglés. Como el juego ha sido totalmente traducido y doblado al castellano por Dro Soft, este mes os incorporamos la misma película, pero doblada al castellano para que podáis ver todo lo que hay detrás de la creación de un juego como *Myst*.









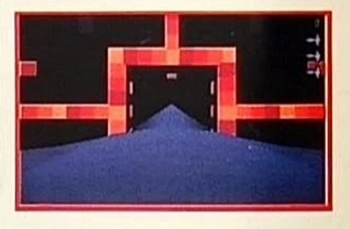
PYROTECHNICA CD

486DX o superior,
Sound Blaster AWE32,
8 Mb de RAM .

Los Archeos han sido atrapados cerca del centro de la gigantesca Estrella Roja y la Corporación desea rescatarlos. La recompensa será para el mejor postor... ¿te atreves? Como cazarrecompensas tendrás que jugarte la vida en un gran complejo de túneles lleno de enemigos que te pondrás las cosas lo más difíciles que puedan. Aunque













la versión de esta demo está configurada para la Sound Blaster AWE32, el juego funcionará (sin sonido) con otras configuraciones.
Utiliza las teclas del cursor, la barra espaciadora y <Alt>.

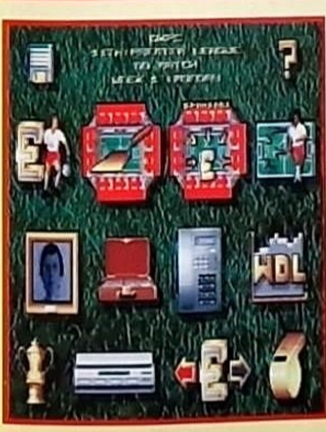
PREMIER MANAGER 3

386/33, VGA,
590 Kb de memoria básica,
4 Mb de RAM.

Sólo los grandes entrenadores y presidentes de los equipos de fútbol saben lo duro que es conseguir que un equipo gane el mayor número de partidos posible para lograr el máximo número de trofeos. Con esta demo te pondrás al mando de un equipo de fútbol y sabrás lo duras que son las decisiones de los magnates del fútbol, desde la compra de jugadores, hasta la ampliación del estadio, todo está presente en *Premier Manager 3*.







KICK OFF 3

386DX, 4 Mb de RAM

Esta demo no jugable te muestra cómo será la última versión del arcade fútbol de Anco: *Kick Off 3*, que ya ha demostardo a lo largo de su saga la calidad de sus juegos. En la demo podrás apreciar un auténtico partido de fútbol, aunque desde las gradas, pero la demo te servirá para ver los magníficos movimientos que se han creado para los jugadores.









SUPER KARTS CD

386 o superior,
4 Mb de RAM,
Teclado,
Tarjeta de sonido.









Demo de este magnífico simulador de karts en el que podrás poner a prueba todas tus habilidades en los minicircuitos más famosos del mundo. La demo es jugable y te permite competir incluso en modo de dos jugadores. No sólo una buena conducción será la clave del éxito, también es necesario ir recolectando numerosos objetos que aparecerán a lo largo de tu travesía, en especial todos los turbo que se accionan con la barra espaciadora.
Las teclas del juego se explican al ejecutar el juego y pueden ser fácilmente redefinidas a gusto del jugón entrado en la opción de configurar.

MEMPHIS MATH

386DX,
8 Mb de RAM,
SVGA,
Ratón.

Excelente juego de inteligencia con varios problemas de cálculo en el que, por ejemplo, tienes que resolver mentalmente fracciones matemáticas a toda velocidad para encontrar la salida de cada nivel. En esta demo sólo está disponible el escenario de "Las pirámides de Egipto" y unos pocos ejemplos de problemas matemáticos. El nivel de dificultad es totalmente ajustable.











JUEGOS MS-DOS

Daymare 2

Excelente juego de rol interactivo con vista en 3 dimensiones.



Duke Nukum

Excelente juego de arcade.



Helius

Juego en el que has de conducir una pelota autopropulsada por las pasillos y coger las gemas azules.



Hugo's House of Horros

Juego de aventura gráfica conversacional en el que has de averiguar el enigma.



Hugo 2 , Whodunit?

Segunda parte de este entretenido y divertido juego.



Hugo 3, Jungle of Doom

Tercera y por el momento ultima parte de esta apasionante aventura gráfica.



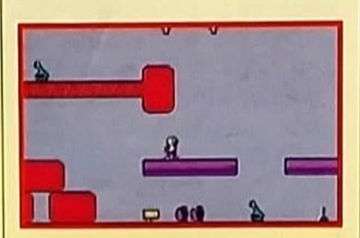
Jill of the Jungle

Juego típico de arcade.



Commander Keen:

Excelente y adictivo juego de plataformas.



Comander Keen in Secret of the Oracle

Segunda parte de este excelente juego de plataformas con un montón de nuevas pantallas.



King's Arthur K.O.R.T.

Juego de estrategia militar en el que has de conquistar Gran Bretaña.

The Orion Odissey

Excelente juego de plataformas donde has de conseguir destruir a los alienígenas invasores.

Picked Wars

Salva a tu planeta de esta horrible invasión marciana.



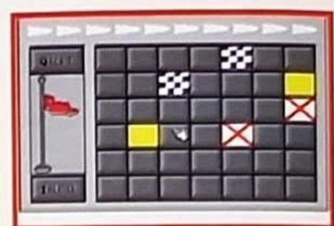
Aethra

Excelente juego de roll para jugar cuatro personas.



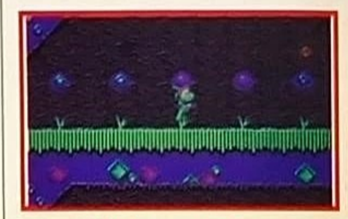
Flag

Excelente juego de retención mental en el cual has de ir encontrando la pareja de las banderas.



Jazz JackRabbit

Juego de plataformas en el que han intentado copiar al *Sonic* de Sega. Pero no lo han conseguido: les ha salido mucho mejor.



Nejilian Flux

Juego de naves espaciales en el cual has de masacrar a balazos al enemigo para aniquilarlo.



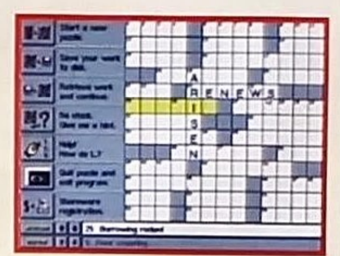
Kids Wacky Sound Box

Juego para niños en el que los enseñan a asociar sonidos con imágenes. He dicho para niños, no para papás.



CrossWord Challenge

Excelente puzzle en VGA. Presentación atractiva y adictiva. Además permite grabar y recuperar palabras. La pena es que sea en inglés.



Towers

Juego de rol interactivo con vistas tridimensionales donde has de conseguir reconstruir tu barco para poder salir de la isla. El juego es fácil excepto porque comienzas en el underworld de la torre y has de conseguir salir. Pueden jugar hasta cuatro personas.



Stalker: Path of Fire

Un gran desastre ha ocurrido en una central nuclear. Toda la zona está contaminada y nadie quiere entrar. Sólo un hombre se atreve ha entrar; ése es Stalker el aniquilador de bichos. Encuentra la esfera mágica dorada y lucha contra todos los seres mutantes que la radioactividad ha dejado.



CD-MAN

Excelente y divertido PAC-MAN en formato VGA. Os aconsejo que tengáis a mano un buen relentizador para vuestro PC.



Crazy Eifghts

Juego de cartas con gráficos VGA. Muy fácil de jugar.



Evasive Maneuvers

Excelente juego de scroll horizontal en el que has de destruir a los misiles que te disparan y a los tanques de gasolina.



Space Intruders

Juego de marcianitos en el que has de aniquilar a todo marciano verde y viviente que te baje de arriba.

Jazz Jack-Rabbit: Christmas Edition

Magnífica edición del juego Jazz JackRabbit especial Navidad con dos nuevos niveles.

Get the Message

Tienes que adivinar el mensaje que se va dibujando poca a poco en los recuadros.



Nitemare 3D: A House of Horrors

Juego del tipo 3D que recuerda algunos de este tipo y que hace continuación de la saga *Hugo*.



Sky Road Xmas Edition

Excelente juego donde has de conseguir que la nave que llevas llegue al final de la pista. Versión de Navidad.



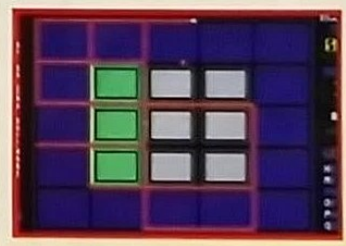
Sky Roads

Excelente juego donde has de conseguir que la nave que llevas llegue al final de la pista.



Squarex

Llevas un cubo y has de conseguir rodear los cuadrados de la pantalla antes de que otros cubos te atrapen.



Christmas Jet Pack

Nueva versión del Christmas Jetpack.



Brudal Baddle

Juego de lucha. Un juego asombroso, ya que no se suelen hacer juegos así en shareware.





VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO **POR SOLO 500 PTAS.***

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

032 *HOBBYTEX#

ACCESO POR IBERTEX MARCA 032 CLAVE: *HOBBYTEX#

Si no tienes el sistema operativo **HOBBYLINK** para conectarte a **HOBBYTEX**, solicitanoslo y lo recibirás completamente gratis

CON ESTA APLICACION ... LOS USUARIOS DE NUESTRO CENTRO SERVIDOR UN SISTEMA RAPIDO Y EFICAZ DE VENTA DIRECTA VIA MODEM, EN EL QUE PODREIS CONSULTAR Y ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.

PC COMPONENTES PC

DISCOS DUROS

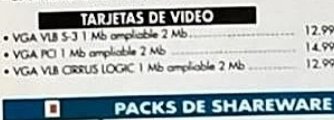
DISCO DURO 420 Mb	25.990
DISCO DURO 540 Mb	27.990
DISCO DURO 730 Mb	34.990
DISCO DURO 850 Mb	39.990

MEMORIA

SIMM 1Mb 30 CONTACTOS	5.990
SIMM 4Mb 72 CONTACTOS	22.990
SIMM 8Mb 72 CONTACTOS	45.990
SIMM 16Mb 72 CONTACTOS	72.990

TARJETAS DE VIDEO

VGA VLB S-3 1 Mb ampliable 2 Mb	12.990
VGA PCI 1 Mb ampliable 2 Mb	14.990
VGA VLB CIRRUS LOGIC 1 Mb ampliable 2 Mb	12.990



DISQUETERA

FDD 3,5 1,44 Mb	4.990

TECLADO

TECLADO 102 TECLAS	2.990

MONITORES

PROVIEW 14" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION	34.990
PROVIEW 15" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN PANTALLA PLANA, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION	54.990

MICROS

MICRO INTEL DX2-66	19.990
MICRO INTEL DX4-100	39.990
MICRO INTEL PENTIUM P90	59.900

Friendware










Título	Precio
BLAKE STONE	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
DOOM	SHAREWARE - 750
DUKE NUKEN II	SHAREWARE - 750
EPIC PINBALL	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 9600
HALLOWEEN HARRY	SHAREWARE - 750
HOCUS POCUS	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
JAZZ JACKABBIT	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6500
MYSTIC TOWERS	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
NEO BOOK	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 8600
ONE MUST FALL	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 5990
RAPTOR	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4990
RISE OF THE TRIAD	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 7450
SPEAR OF DESTINY	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6990
WACKY WHEELS	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4990
WOLFENSTEIN 3D	SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6500
Z80 EMULATOR	SHAREWARE - 750

PACKS DE SHAREWARE





Título	Precio
DR. SHAREWARE II	3.990
PEGASUS 5.0	4.990
TOO MUCH SHAREWARE	3.990
NIGHT OWL	3.990
SHAREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
CICA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD)	4.990
EXPLOSSION 3	4.900
WINDOWS POWER GAMES	3.990
WORLD OF WINDOWS POWER GAMES	3.990
ARCADE COMPANION	1.990
ARCADE COMPANION Vol 2	1.990
SHARESPAÑOL	3.990




¡OFERTA INCREIBLE! LOS 6 POR 4.990 — 6 PACKS DE SHAREWARE POR LOS 6 POR 4.990 ¡OFERTA INCREIBLE!

BEST OF SHAREWARE 12 · SHAREWARE 4 · THE BEST OF GAMES 2 · WINDOWS & OS/DOS · THE BEST OF BBS · MODEM MADNESS













Título	Precio
101 ONLY THE BEST GAMES	2.990
101 ONLY THE BEST GAMES #2	2.990
TOP 50 GAMES FOR MS-DOS	3.990
TOP 50 GAMES FOR WINDOWS	3.990
TOP 200 DOS Vol 3	2.990
TOP 100 WINDOWS Vol 3	2.990
200 WINDOWS GAMES	2.990

UTILIDADES · APLICACIONES

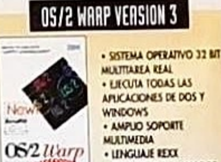






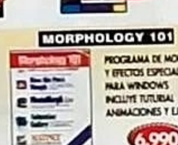
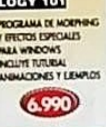






Título	Descripción	Precio
500 FONTS		2.990
CLIP ARTS&FONTS		2.990
4000 ICONS		2.990
How to Create MULTIMEDIA		3.990
ANIMATION How to CD		3.990
POWER UTILITIES		2.490
UTILITIES PLATINUM		1.990
DICTIONARIES & LANGUAJE	12 IDIOMAS	3.990
DICCIONARIO 2000		2.990
LINUX DEVELOPER KIT		4.990
METAMORF 3	CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA	4.750
MORPHOLOGY 101	PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTURIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS	6.990
VISTA PRO	GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D	13.990
VR WORKSHOP	DISEÑO DE OBJETOS EN 3D	6.990
CD BLASTER		3.990
MULTIMEDIA 3 PACK	MEDIA MAESTRO • PERSONAL PHOTO CD • 110 GREAT TITLES MULTIMEDIA	3.990

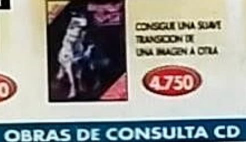


















OS/2 WARP VERSION 3

9.400

- SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
- EJECUTA TODAS LAS APLICACIONES DE DOS Y WINDOWS
- AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
- LENGUAJE REXX
- INCLUYE PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL:

PROCESADOR DE TEXTOS
HOJA DE CALCULO
BASE DE DATOS
INFORMES
AGENDA
COMUNICACIONES
ENVIO / RECEPCION DE FAX
CONEXION COMPUSERVE
CONEXION INTERNET

OBRAS DE CONSULTA CD









DIDACTA — DICCIONARIO ENCICLOPEDICO
- 125.000 ENTRADAS
- PERSONAJES ILUSTRES, ACONTECIMIENTOS HISTORICOS, PAISES, ETC.
- SISTEMA DE BUSQUEDA INSTANTANEA

15195

LA MAQUINA DEL TIEMPO — IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA — **8.500**

AMAZONIA — UN RECORRIDO AUDIOVISUAL A TRAVES DE LA MAYOR SELVA TROPICAL DEL PLANETA — **7.990**

LA EDAD DEL ORO del Pop español — 11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE! — **4.445**

MUSEO DEL PRADO — VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ — **4.950**

CON LA CALIDAD DINAMIC MULTIMEDIA

ANAYA INTERACTIVA

Título	Precio
AV. CUERPO HUMANO	10795
AV. ESPACIO	8995
AV. INSECTOS	6995
AV. MUNDO SUBMARINO	8995
TEATRO MAGICO	7195

ZETA MULTIMEDIA

Título	Descripción	Precio
COMO FUNCIONAN LAS COSAS (INGLES Y CASTELLANO)	MAS DE 200 INVENTOS, DESDE EL TELEFONO AL TELESCOPIO, PASANDO POR LA BOMBILLA O EL LASER	14900
POLIZON (INGLES Y CASTELLANO)	UNA FORMA DIVERTIDA DE REVIVIR BATALLAS Y AVENTURAS NAVEGANDO A BORDO DE UN NAVIO DE GUERRA DEL SIGLO XVIII	14900
EL CUERPO HUMANO (INGLES Y CASTELLANO)	UN VIAJE APASIONANTE PARA DESCUBRIR DONDE SE ENCUENTRA CADA UNA DE SUS PARTES, COMO SON Y PARA QUE SIRVEN	14900







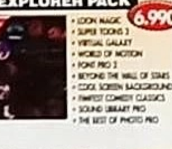
Título	Precio
EL SISTEMA SOLAR	CD ROM - 7990
CUERPO HUMANO (INNOVA)	CD ROM - 9990
GEOGRAFIA FISICA ESP.	CD ROM - 5990
EL MUNDO DE LOS MINERALES	CD ROM - 9990
GEOLOGIA	CD ROM - 5990

Título	Descripción	Precio
BIBLIOTECA HISPANO AMERICANA	INCLUYE 50 GRANDES OBRAS DE LAS LETRAS HISPANO-AMERICANAS	4.990
PINACOTECA PC	• 800 PINTORES • BIOGRAFIA Y OBRA • CIENTOS DE IMAGENES • CURSO DE HISTORIA DE LA PINTURA	1.990
DISCOVERY	ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA INTERACTIVA	11.990
ENCICLOPEDIA TEMATICA	ARGOS VERGARA ZOOLOGIA	9.990
ESCAPA CON VIDA		7.995

PACK DE JUEGOS CD











MEGAPACK 11 — 6.990
- LINKS
- AUDUBON'S BIRDS
- AUDUBON'S MAMMALS
- DINOSAUR SAFARI
- ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
- IMAGINATION
- MIKE DITKA FOOTBALL
- TEST DRIVE III
- F-14 TOMCAT
- VIRTUAL MURDER 2

MEGAPACK 11 vol 2 — 6.990
- JURASSIC PARK
- COMPUSERVE STARTER CD
- SLEEPWALKER
- RETURN TO RINGWORLD
- SHADOWLANDS
- SPECTRE VR
- THE PSYCHOTRON
- CYBERRASH
- MICROCOSM

TOP TEN PACK — 5.990
- CHUCK YEAGER'S
- PGA TOUR GOLF
- WING COM. II
- ULTRABOTS
- KASPAROV
- ULTIMA VII
- SEAL TEAM
- INDIANAPOLIS 500
- GRAND SLAM
- BRIDGE II

EXPLORER PACK — 6.990
- LOON MAGIC
- SUPER TOONS 2
- VIRTUAL GALAXY
- WORLD OF MOTION
- FONT PRO 2
- BEYOND THE WALL OF STARS
- COOL SCREEN BACKGROUNDS
- FAMOUS COMEDY CLASSICS
- SOUND LIBRARY PRO
- THE BEST OF PHOTO PRO

ANNIVERSARY 10TH Year Antology — 8.095
- WASTELAND
- CASTLE
- TASS TIMES
- MINDSHAW
- DRAGON WARS
- BARD'S TALE
- STARTREK 25 AN.
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS

16 TITLES Vol 1 — 9.990
- THE ANIMALS
- WORLD ATLAS
- SPACE ENCYCLOP.
- WORLD CUP USA '94
- WINTER OLYMPICS
- LINKS
- THUNDERHAWK
- CURSE OF ENCHANTIA
- JAMES POND 2
- OUT RUN
- PRINT & PAINT POWER
- IT'S ALL RELATIVE
- MICHAEL JACKSON
- PHIL COLLINS
- MADONNA
- JHONNY CASTAWAY

MILE HIGH CLUB 8 CD — 5.990
- WING COMMANDER
- F-14 TOMCAT
- MEGAFORTRESS
- W. COM. ACADEMY
- MIG 29
- JET FIGHTER II
- ATTACK
- HEROES OF 357TH

PACK GOLDEN 10 COMPILATION — 4.990
- RAIL ROAD TYCOON
- THE PERFECT GENERAL
- CHESS PLAYER 2150
- SILENT SERVICE 2
- RED STORM
- GUNSHIP
- MIG 29
- KICK OFF 2
- FIRST SAMURAI
- MEGALOMANIA













TREASURE PACK — 6.990
- CLIP ART NOVICE
- CD FUN HOUSE
- PHOTO PRO VOLUME 3
- NEWSBYTES
- SUPERTOONS
- QUICK TOONS 1
- WASHINGTON TIMES
- PHOTO PRO VOLUME 3
- GALLERY OF DREAMS
- FONT PRO VOLUME 1

Street Fighter Series — 4.990
- STREET FIGHTER
- STREET FIGHTER II
- MEGAMAN
- MEGAMAN 3

WORLD OF FLIFHT SIM — 4.990
3 CD ROM CON 10 SIMULADORES DE VUELO DEMOS, ESCENARIOS, MISIONES, TRUCOS.

ULTIMATE GAMES COLLECTION — 5.990
- JET FIGHTER II
- QUANTUMGATE
- SPEAR OF DESTINY
- SPECTRE VR
- WARLOCK
- ULTIMA I

OPERA 25 — 2.695
- LA ABADIA DEL CRIMEN
- BASKET
- FUTBOL
- SOCCER
- LA COLMENA
- LIVINGSTONE SUPONGO
- MOT

5FT PACK 10 CD-ROM Vol 1 — 4.990 ¡SUPER PRECIO!
- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- WORLD ATLAS
- BEST OF MEDIA CLIP
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- TIME MAN OF THE YEAR
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

5FT PACK 10 CD-ROM Vol 2 — 5.990
- PC KARAOKE
- SPACE QUEST IV
- ROCK RAP N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- ARTS AND LETTERS
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENHANCED

5FT PACK 10 CD-ROM Special Ed. — 5.990
- BEYOND PLANET EARTH
- MS MULTIMEDIA MOZART
- HELL CAB
- PHOTO MORPH & CO. ARTIST
- 1994 SPORTS ILLUSTRATED
- WHO SHOT JHONNY ROCK?
- PRINT MASTER GOLD
- CORRIDOR 7
- NATIONAL PARK, AMERICA
- SING A LONG KID V2

CENTRO MAIL

Centros Mail en España

ALICANTE · BADALONA · BARCELONA · BARCELONA · BARCELONA · BILBAO

BUENOS AIRES · BURGOS · GRANADA · LA CORUÑA · LAS PALMAS · MADRID · MADRID · Alcalá MADRID · Alcobendas MADRID · Coslada MADRID

Móstoles MADRID · Torrejón MADRID · MURCIA · Palma de Mallorca · PAMPLONA · SALAMANCA · Sta Cruz de TENERIFE · SEVILLA · VALENCIA · VIGO · ZARAGOZA · ZARAGOZA

Precios con IVA incluido

NOVEDADES PC3 CD ROM

Título	Precio
1942	PC3 - 7195
ACES OF THE DEEP	PC-7495/CD-8495
ALIEN BREED II	PC-6495/CD-7495
ALL W. OF LEMMINGS	PC-5395/CD-6295
ALONE IN THE DARK 3	CD - 6995
BATTLE BUGS	PC3 - 6495
BATTLEDROME	PC3 - 6495
BODY COUNT	PC/CD - 6295
BUREAU 13	PC/CD-6495
CD BASKET	CD - 4445
COLONIZATION	PC- 6745/CD- 6995
COMBAT AIR PATROL	PC/CD - 6495
COMMANDER BLOOD	CD - 7495
CREATURE SHOCK	CD - 9495
CYBERIA	CD - 9495
CHAOS CONTROL	CD - 7495
DARK FORCES	CD - 7495
DESCENT	PC-8495/CD-8995
DISC WORLD	PC- 7495/CD- 8495
DOOM 2	PC-7095/CD-8895
DREAMWEB	PC/CD - 7645
EARTHSIEGE	PC- 6495/CD- 7495
ECSTATICA	CD - 8095
EL REY LEON	PC/CD - 5395
FIELDS OF GLORY	PC3 - 5845
FIFA SOCCER	PC/CD - 5395
FLEET DEFENDER	PC-7195/CD-8995
FLIGHT LIGHT	PC/CD - 7995
FLIGHT UNLIMITED	PC-4945/CD-6995
FRONT LINES	PC/CD - 5495
GUILTY	PC-6495/CD-7495
HARPOON II	PC/CD - 8995
HIGH SEAS TRADER	PC/CD - 5495
INFERNO	PC-CONS/CD-8095
ISHAR III	PC-5395/CD-6745
JETSTRIKE	CD - 5495
KING QUEST VII	PC/CD - 7995
KYRANDIA 3	CD - 8995
LEGIONS	PC3 - 6495
LITTLE BIG ADV.	CD - 7195
LORD OF THE REALMS	PC-5395/CD-6295
MAGIC CARPET	CD -6295
METAL MARINES	PC - 6495
MORTAL KOMBAT II	PC/CD - 7495
NASCAR RACING	PC- 9495/CD- 9995
NHL HOCKEY 95	CD -6295
PC BASKET 3.0	PC - 2750
PC CALCIO	PC3 - 2445
PC FUTBOL 3.0	PC3 - 2695
PC STRIP POKER	PC3 - 2695
PINBALL FANT. DELUXE	CD - 5495
PLANET FOOTBALL	PC3 - 4945
POLICE QUEST IV	PC-7495/CD-8995
POWER DRIVE	PC/CD - 4495
PSYCHO PINBALL	PC/CD - 6995
RETRIBUTION	PC-5095/CD-6995
ROL CRUSADER	PC3 - 2495
SPACE ACE	CD - 7995
STAR CRUSADER	CD - 5495
SUBWAR 2050	PC-7195/CD-8995
SUPER QUINIELAS	PC3 - 2245
S. STREET FIG. II TURBO	PC3/CD - 6495
THEME PARK	PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER	PC 3 - 6995 Misiones- 2995
UNDER A KILLING MOON	CD - 11495
UNIVERSE	PC- 4995/CD- 5995
US NAVY FIGHTER	CD - 8495
WING COM. ARMADA	PC/CD - 6295
WING COMMANDER III	CD - 8995
WOODRUFF	CD - 7495

OFERTAS CD ROM

Título	Precio
B17 FLYING FORTRESS	P.V.P. - 1995
BLUE FORCE	P.V.P. - 4995
CAMPAING I	P.V.P. - 3990
CORRIDOR 7	P.V.P. - 2995
CRUISE FOR A CORPSE	P.V.P. - 1995
DOG FIGHT	P.V.P. - 1995
F1 GRAND PRIX	P.V.P. - 1995
F117 A	P.V.P. - 1995
F15 STRIKE EAGLE II	P.V.P. - 1995
F15 STRIKE EAGLE III	P.V.P. - 1995
F19 STEALTH FIGHTER	P.V.P. - 1995
FALCON 3.0	P.V.P. - 3490
FIELDS OF GLORY	P.V.P. - 3490
GREAT NAVAL BATTLES II	P.V.P. - 4990
GUNSHIP 2000	P.V.P. - 1995
HARPOON	P.V.P. - 3095
HARRIER JUMP JET	P.V.P. - 1995
HIGH COMMAND	P.V.P. - 3095
INHERIT THE EARTH	P.V.P. - 2995
LARRY I	P.V.P. - 1995
LAWNMOWER MAN	P.V.P. - 3990
LINKS	P.V.P. - 1995
LOOM	P.V.P. - 4995
M1 TANK PLATOON	P.V.P. - 1995
MAD DOG MC CREE	P.V.P. - 3990
MAD DOG MC CREE 2	P.V.P. - 4990
MICHAEL JORDAN	P.V.P. - 2990
MONKEY ISLAND	P.V.P. - 4995
PATRIOT	P.V.P. - 3095
PIRATES	P.V.P. - 1995
REBEL ASSAULT	P.V.P. - 3490
RISE OF THE ROBOT	P.V.P. - 2990
SEAL TEAM	P.V.P. - 2990
SHADOW CASTER	P.V.P. - 2990
SPACE QUEST I	P.V.P. - 1995
SPACE QUEST IV	P.V.P. - 2990
SPACE SHUTTLE	P.V.P. - 3095
TASK FORCE	P.V.P. - 1995
THE 7TH GUEST	P.V.P. - 4990
TORNADO	P.V.P. - 4750
WHO SHOT J. ROCK?	P.V.P. - 4990
WING COMMANDER II	P.V.P. - 2990

JOYSTICH PC

ANALOG GRAVIS - 7.990 · PAD GRAVIS - 4.500 · PC RAIDER - 4.290 · PHANTOM 2 - 3.490 · PINTO - 2.990

PYTHON - 1.995 · RAIDER 5 - 2.900 · STARFIGHTER 5 - 2.595 · SUPER WARRIOR -3.995 · TORNADO - 3.490

Sound BLASTER

S. BLASTER AWE32 — 45.900

S BLASTER 16 Value Edition — ¡NUEVA! 17.990

4X Multimedia Home CD — 74.900

S.B. AWE 32 Value Edition — ¡NOVEDAD! 34.990

PRODUCTOS PRIMAX




LucasArts Entertainment Company Presenta
Full Throttle™
Contiene regalo · Solo en CD-ROM · Edición limitada
Tipos duros. Duras motos.
En un duro mundo
Textos de pantalla en castellano
ERBE
ERBE/MCM Software, S. A.
Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel. (91) 539 98 72
Fax (91) 528 83 69
SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12
LUCAS Arts